

EXKLUZIVNÍ DEMO NA CD KAŽDÝ MĚSÍC

MOTORHEAD, NEWMAN HAAS, Z, NIGHTMARE CREATURES, CRIME KILLER



Oficiální ČESKÝ

PlayStation™ Magazín

číslo 3

ČERVENEC 1998 | 230 Kč | 270 SK | US $6.95



OHŇOSTROJ SVĚTELNÝCH EFEKTŮ

TEKKEN 3: SÁGA RODU HEIHACHI

Vydává Art Consulting s.r.o., vydavatel časopisu score

Nejprodávanější PlayStation časopis na světě

Česká Lara Croft

Zaujala vás virtuální kráska Lara Croft?

Chcete ji poznat osobně?

ANO?!

Přijďte 8. 7. v 20.00 hodin do Rádio Bonton klubu, Ostrov Štvanice, Praha 7.

ČEKAJÍ NA VÁS:

- kandidátky na českou Laru
- spousta překvapení a cen
- hudba, tanec, gamesy
- moderátoři večera Jiří Jenšovský a Karel Hromádka

Vstupné: 100,-

obsah CD

CO JE NA CD TOHOTO ČÍSLA?



Další k prasknutí nacpaný demo disk vám opět přináší hratelná dema a ukázky připravovaného zboží. Na programu dne je závodění, bojování i zabíjení příšer.

MOTORHEAD hratelné
Abyste se dostali k této ukázce jednoho z okruhů automobilové hry od Gremlins, držte při nahrávání zmáčknuté tlačítko X.

NEWMAN HAAS RACING hratelné
Vyzkoušejte si tyto závody Indy Car sami nebo se svými přáteli. Pokud ovšem nějaké přátele máte.

Z hratelné
V této bitevní realtimové strategii bude vaše armáda robotů konfrontována s armádou počítače.

NIGHTMARE CREATURE hratelné
V tomhle jednoúrovňovém demu vám připadne role Nadii, která si klestí cestu ponurými zapadlými uličkami a hřbitovy.

CRIME KILLER hratelné
V téhle futuristické automobilové arkádě honíte bandu zlodějů aut.

CONEMAN hratelné
Demo Yaroze-hry pro tento měsíc představuje hlavolam podobný hře *Pac Man*.

KULA WORLD videoklip
Vtipný a zábavný hlavolam.

THREE LIONS videoklip
Oficiální fotbalová hra anglického týmu.

GRAND TURISMO videoklip
Nejlepší závody aut všech dob - nepřehlédněte!


NIGHTMARE CREATURES


MOTORHEAD


NEWMAN HAAS RACING


Z


NIGHTMARE CREATURES



CRIME KILLER



CONEMAN


KULA WORLD


THREE LIONS


GRAN TURISMO



Vítám vás u prostřeného stolu! Docela mi vyhovuje skutečnost, že místo zvláštních úvodníků o tom jak jsme přetěžce vznikali a konečně vyšli si můžu dovolit ten luxus a napsat docela obyčejnou pozvánku k dnešní herní tabuli. Mimo jiné to totiž znamená, že porodní potíže máme za sebou, že už nás znáte nebo poznáváte a že se na nás, jak nám v četných dopisech píšete, dokonce i pravidelně těšíte. Potěšení je i na naší straně.

Dnešní první chod tvoří jako obvykle sekce novinek „loading“. Tentokrát obohacená více experimenty, věříme, že se vám budou zamlouvat, a kdyby ne, dejte nám určitě vědět. Dále je v dnešním menu sekce preview, jíž dominuje *Tekken* číslo tři, všemi zasvěcenými i docela úplnými nováčky dychtivě a se sbíhajícími se slinami očekávaná pochoutka. Na recenzi si budete muset ovšem počkat až do doby, kdy evropské vydání bude skutečně aktuální (září-říjen), dřív ne, to je jedno ze základních pravidel sestavování PSM. Hlavní playstationovskou potravu jako vždy tvoří recenze s hodnoceními. Tentokrát nemáme tak výraznou jedničku jako v předchozích dvou číslech, ale zato vyrovnanou řadu několika her, které definitivně stojí za povšimnutí: *Forsaken* (naše první původní obálka, jak se vám líbí?), *Circuit Breakers* a namátkou třeba ještě *Three Lions*. Na závěr patří dezert v podobě fotbalové sice ne úplně herní, ale věříme, že dostatečně aktuální vsuvky a návodu na nejlepší hru světa od Chalida Himmata.

Co říci na závěr? Snad jen: Dobré chutnání!

Farid D. Starman

Farid D. Starman (šéfredaktor)

obsah

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

Vydává:
Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor:
Farid D. Starman
farid@score.cz

Spolupracovníci redakce:
Chalid Himmat
Štěpán Kopřiva
Bob Koutský
Jiří Pavlovský

Grafická úprava a sazba:
Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal

Jazyková úprava:
Kateřina Švejdová

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy

Osvit:
Stuare s. r. o.

Tisk:
Graspo s. r. o.
Pod Šternberkem 324
Zlín

Adresa redakce:
Oficiální ČESKÝ
PlayStation Magazín
Krupkovo náměstí 3
160 00 Praha 6
tel: 02/ 24 31 55 70
fax: 02/ 24 31 36 91
E-mail:
playstation@score.cz

Inzertní oddělení:
Jana Rambousková
tel: 02/ 24 31 36 90
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: inzerce@vision.cz

Distribuce:
Jitka Kruntorádová
tel: 02/ 24 31 36 90
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: distribuce@vision.cz

Cena výtisku s CD:
230 Kč / 270 Sk

Původní verzi vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath_Somerset BA1 2BW
www.futurenet.co.uk





Actua Tennis



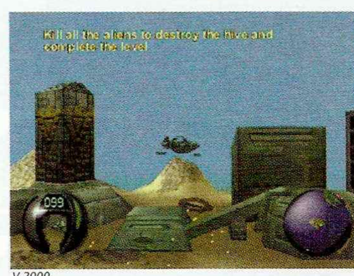
Tekken 3



Tombi

PRIMAL SCREEN

Rubrika dotěrných dotazů, které jsou kladeny lidem zodpovědným za ten či onen titul. Jaký první dojem udělají hry, které čekáme v příštích šesti měsících?



V-2000

PREPLAY

Nedočkavý náhled na hry, které už klepají na dvířka trhu. Jak vypadají? Hrozně nebo nádherně? Není to sice ještě definitivní recenze, ale už si troufáme vypustit do světa náš názor.



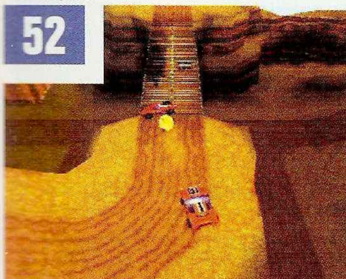
Cílem Oficiálního českého PlayStation magazínu je přinášet svým čtenářům nejaktuálnější informace ze světa hraní a her na platformě PSX. Díky blízkým kontaktům se Sony Computer Entertainment má exkluzivní přístup k nejnovějšímu softwaru a zprávám a možnost dodávat demo-CD pravidelně každý měsíc jako pevnou součást časopisu. Naše recenze se snaží být co možná nejvíce výstižné, objektivní a čtenářům nápomocné při orientaci na trhu. PSM je nejprodávanější titul věnovaný PlayStation na světě.



World Cup '98



Need For Speed 3



Circuit Breakers



Forsaken



Three Lions



Mistrovství světa Francie 98



Lucky Luke



Diablo

PLAYTEST

Naše recenze jsou objektivní, čtivé a snad i zábavné. Chcete je? Máte je mít.



TÉMA



RUBRIKY



ODDWORLD: ABE'S EXODUS

PO ÚSPĚCHU SVÉ ODDYSEE SE ABE VRACÍ.



PSM se podařilo sehnat pro své čtenáře zajímavé informace ohledně dlouho očekávaného pokračování hry *Oddworld: Abe's Oddysee*. Jelikož GT Interactive nám chtěli poskytnout něco víc o tom, jak hra vypadá, ještě než se objeví na trhu, pustili následující údaje a obrázky.

Oddworld Inhabitants, lidé, kteří stojí za hrou, jsou zvláštní, nicméně neuvěřitelně šikovnou směsicí různých týpků. Původní hra (*Abe's Oddysee*) měla být pouze první z řady pěti her - každá nová měla zkoumat a rozšiřovat svět Oddworldu, přičemž Abe měl být už v druhém pokračování nahrazen jinými postavami.

Jenže *Oddysee* se stala kasovním trhákem, a tak putoval celý plán na epizodické rozšiřování Oddworldu zatím do koše. Jinými slovy: obecenstvo nechce nechat Abeho jen tak zmizet ze světa, takže než by producenti hry posílali hrdinu předčasně do důchodu, raději pro něj vymysleli nějaká nová dobrodružství.

Příběh začíná v momentu, ve kterém *Abe's Oddysee* končí. Abemu se zjevují tři mudokonští duchové a prosí ho, aby přišel do Necrumu, starobylého mudokonského města mrtvých. Existuje totiž podezření, že Glukkoni vyhrabávají kosti zemřelých Mudokonů a vytvářejí Mudokozombíky. Hrůza! Duchové po právu žádají zničení svých zombijských těl, neboť jen tak mohou dosáhnout zaslouženého věčného odpočinku.

A co více, jelikož Glukkonům nejde o nic jiného než o hledání nových a nových chutných masových produktů, používají kosti jako hlavní složku nového, velice návykového nápoje nazvaného SoulStorm Brew a postaví pivovar, kde tento nápoj vyrábějí - a za toto vše může Abe! Když totiž na konci minulé hry zničil Rupture Farms (pokud jste hru ještě nedohráli a zkazili jsme vám zážitek, tak sorry), sprovodil tak ze světa cennou zásobárnu nepoužitých kostí, a proto Glukkoni museli hledat jinde. No a tak se dostali na území Mudokonů a udělali si z jejich hřbitova továrnu na plechovky s pivem. Abe stojí před úkolem proniknout do tohoto ďábelského podniku, zachránit

[1] I v Exodu najdete dvojdimenzionální pozadí a trojdimenzionální postavy z předchozího dílu. [2] Smíchopudný plyn je pouze jedním z nových bizarních prvků hry.







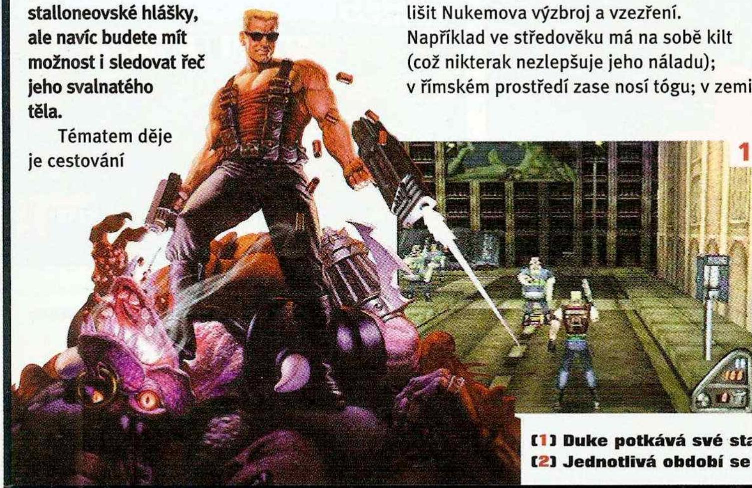
BOMBARDÉRSKÝ MAZÁK OPĚT V AKCI

Nukem hodlá zahájit druhý playstationový masakr

V *Duke Nukem: Time to Kill* se vrací ten nejdrsnější chlápek ve světě počítačových her. Tentokrát se nám představuje z pohledu třetí osoby, takže nejenom že uslyšíte, jak trousí své „komické“, stalloneovské hlášky, ale navíc budete mít možnost i sledovat řeč jeho svalnatého těla.

Tématem děje je cestování v čase, v němž se Duke zabývá vrtáním děr do tělíček všemožných mimozemšťanů, a to ve čtyřech různých časových zónách. Jatka jsou situována jak do přítomnosti, tak do času starověkého Říma, středověku i divokého Západu. Podle toho se také bude lišit Nukemova výzbroj a vzezření. Například ve středověku má na sobě kilt (což nikterak nezlepšuje jeho náladu); v římském prostředí zase nosí tógu; v zemi kovbojů má na rameni winchestrovku a u pasu mu visí kolt. S vetřelci jedná ale všude stejně, akorát že například prasečí poldové z první hry se s ním budou honit římskými alejemi.

Time To Kill má povznést pana Nukema do grafických výšin, prostředí prý bude absolutně realistické a interaktivní - vodní spršky, drkotání vlaku, bubnování kulek a výbuchy granátů.





[1] Duke potkává své staré dobré známé - prasečí poldy.
[2] Jednotlivá období se od sebe logicky liší i oblečením postav.



mudokonské duchy, kteří jsou zde uvězněni, a pak celé to místo zlikvidovat. Hra je větší než předchozí díl, který bylo možné dohrát za 40 hodin (šeptá se, že nová verze je dvakrát delší, má údajně přes tisíc obrazovek), jsou zde nové hádanky a také nové možnosti. Jinak hra vypadá podobně jako její předchůdce, oblíbené barvy - hnědou a zelenou - zaregistrujete okamžitě, stejně jako známé dvojdimenzionální přepínání obrazovek. Je zřejmé, že hráči si žádali asi právě toto.

Nicméně kromě toho tvůrci hry slibují množství nových logických zápletek a řadu neznámých prostředí. Do hry má vstoupit celá kupa úplně nových postav, nové pohyby, nové zvláštní síly určené k boji a nová vozítka, která Abemu usnadní pohyb (ta jsou zahalena tajemstvím, které je Oddworldu vlastní). Co je nejzajímavější, ve hře je zdokonalený a rozšířený gamespeak (herní řeč), takže můžete lehce komunikovat s pivovarnickými týpky, spřádat lsti na lotry, nebo volat na kladné postavy, aby vám pomohly. A tentokrát je zde dokonce i více nepotřebných žvástů. O této žhavé novince vás budeme informovat v příštím čísle.





[1] Míra detailnosti pozadí byla zvýšena.
[2] Čekají vás nové a ještě zapeklitější pasti a hádanky.

Pssst!



SQUARE V POTÍŽÍCH

Zjistili jsme, že v amerických kancelářích Square se tento měsíc rozdává méně výplat. Poté, co skončila práce s *Final Fantasy VII* a *Parasite Eve*, se šéfové Square rozloučili s několika týmy. Tvrdé rozhodnutí? Ano, a také podivné, když uvážíte, že internet je zaplaven „falšovanými“ ukázkami z *Final Fantasy VIII* a řečmi o další „velké“ věci, kterou Square chystá na květnový veletrh.

TÝM GRAN TURISMO Z ŘETĚZŮ PUŠTĚNÝ

Špatné zprávy pro Sony Japan. Nedávno bylo oznámeno, že talentovaný designérský tým, který stál za hrou *Gran Turismo*, se rozhodl opustit společnost a založit si vlastní firmu, jež má nést název Polyphony Digital. A i když bude stále se Sony spolupracovat, plánuje rovněž některé tituly pro jiné vydavatele a dokonce i pro jiné konzoly. O dalších osudech firmy vás budeme informovat.

***!$;TM # *?!!!!**

Bio Freaks, 3D arcade bojová hra od Midway, která má být v nejbližší době uvedena na trh, se dostala do konfliktu s cenzurou. Ve hře je osm bojovníků a přes 300 animačních snímků, problémy vyvstaly kolem oblečení Sabotage, jedné z ženských postav, které ve hře vystupují. Znamená, že bude třeba dodatečně zakrýt původně obnažené spodní části ňader této krásky. Naději vzbuzuje zprávička, že by se toto opatření snad mělo týkat pouze verze pro N64.

NOVÁ A VYLEPŠENÁ FORMULE!

BIZZARE CREATION PŘIŠLA O F1



V tomto sloupečku vás chceme informovat o tom, které hry se nejvíce zasloužily v uplynulém měsíci o zahřívání motůrku naší redakční modré PlayStation.

SOUL BLADE

Je to evergreen. Každé odpoledne, když už nám v hektickém tempu redakční práce dochází dech, vyzve někdo (obvykle Papík) někoho (obvykle Farida) k souboji. Nezřídka toto vyřizování účtů přiláká kolemjdoucí redakční či externí obecenstvo. Dosáhne-li některý ze soupeřů mimořádného výsledku (typu 10:1), zvěční ho na papíře umístěném na dveřích redakční ledničky. Skutečnost, že si vychutnáváte Siegfriedovu vítěznou hlášku „I've never had such an easy victory", i když ji slyšíte po dvěstě padesáté, je sama o sobě úchvatná. Nedokážeme si představit vřelejší doporučení pro hru než tuto osobní letitou zkušenost. A navíc brzy se *Soul Blade* chystá odít do slušivého platinového kabátku.

GRAN TURISMO

Celkem často je z vedlejší místnosti slyšet řízný rozjezd úderné písně skupiny Garbage či Ash. To právě vyjel další ambiciózní závodník na trať nejlepší počítačové automobilové hry všech dob, aby se pokusil zvěčnit své iniciály do tabulky rekordů. Jak se dočtete jinde v tomto čísle PSM, vyhlašujeme Velkou letní soutěž na trati Trial Mountain. Pro inspiraci budeme otiskovat i redakční výsledky.





[1] Tyto ukázky z *F1 '97* vám dají představu o tom, co mají Visual Science za úkol vylepšit. Nebude to lehké.
[2] Hra dostane nový 3D engine, což jí dodá nový vzhled a pocit z ní.

Stejně jako po každém dni přichází noc, stejně jako se vám salát v ledničce pokaždé zkazí, než ho stačíte sníst, stejně tak jsou některé věci nevyhnutelné. Dámy a pánové, kteří se zajímáte o dění kolem PlayStation, vězte, že nová *F1 '98* bude brzy na světě.

Po skandálu, kdy Psygnosis prohlašovali, že *F1 '97* má oficiální licenci od FIA ještě předtím, aniž by se lidí z FIA vůbec obtěžovali zeptat, se teď obě strany usmířily a Psygnosis teď má licenci na produkty označené značkou FIA až do roku 2001. Podle zprávy o vydání nové verze, *F1 '98*, lze soudit, že Psygnosis chce tuto výhodu řádně využít. Murray (Walker) a Martin (Brundell) se opět chopili svého úkolu a do hry zabudovali všechny nejnovější statistiky. Kromě toho, že můžete ovládat Damona v Jordanu nebo Alesiho v Sauberu, hra slibuje ještě mnoho jiných změn, z nichž ne zrovna nejmenší představuje změna na postu tvůrce: talentovaní Bizarre Creations byli propuštěni, aby se mohli věnovat jiným projektům, a na jejich místo nastoupili Visual Science, firma, jež do povědomí hráčů PlayStation vstoupila hrou *Lemmings Paintball*. Visual Science přispěli se zcela novým grafickým enginem, takže je možné, že slavná *F1* dostane zcela nové vzezření. Další informace vám sdělíme ihned, jak se k nám dostanou.

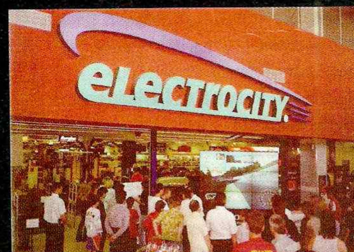


MINIROZHOVOR

U příležitosti velké víkendové akce, z níž si můžete přečíst krátkou reportáž na protější straně, jsme se osmělili a zeptali Martina Laina, který se za Electrocity podílel na organizaci soutěžního víkendu, na dvě otázky:

Proč jste si pro takovou akci vybrali zrovna hru Gran Turismo?
Návrh vzešel od Sony, a jak je vidět, měli k tomu dobré důvody. Je to nejen dokonalá závodní hra, ale je navíc pro podobnou soutěžní akci i mimořádně vhodná.

Tento víkend se zároveň uvádí GT na trh, jak se prodává?
Dnes je teprve první den, takže na závěry je asi brzo. Zasvěcenci ovšem o úspěchu nepochybují.



Electrocity, místo, kde se konal víkend s *Gran Turismem*.

DRIVER: 3D *GRAND THEFT AUTO?*

NOVÁ HRA OD DESTRUCTION DERBY TÝMU

Reflections z městečka Gateshad - kteří se mohou pyšnit softografií obsahující trilogii *Shadow Of The Beast* a oba díly *Destruction Derby* - jsou herními tvůrci s obrovskými ambicemi.

Jejich poslední výtvor, i když obsahuje „řízení" a dokonce i „auta", není žádná hra na téma závodění. Místo toho vám připadne role řidiče, který vozí zločince a jejich kořist z nebezpečí do bezpečí, přičemž se snaží o nejmenší počet setkání s policií. Nejsou tu žádné závodní trati, žádné předjíždění a žádné bariéry - jenom dokonalý model města, kde si můžete jezdit, kam chcete, jakýmkoliv směrem a jakoukoliv rychlostí. Tato svoboda (a téma porušování zákona) v sobě skrývá cosi vzrušujícího a známého, kvůli čemu je *Driver* popisován jako „*GTA* v 3D ".



V *Destruction Derby* bylo dobrým zvykem nabourávat a deformovat kovové krasavce závodící na tratích. Potěšilo nás zjištění, že *Driver* umožňuje nabourat nejen všechna auta, ale také zdemolovat určité části okolního prostředí. 70 aut a atmosféra letního San Francisca z něj dělá jakousi interaktivní podobu Bullitova případu.

V současné době nemá *Driver* vydavatele (Psygnosis se ujali jiných her od Reflections), ale PSM si je jistý, že se brzy někdo, kdo vytáhne šekovou knížku, najde.









[1] V dokončené hře budou ulice zaneřáděny smetím, do kterého budete moci vjíždět. [2] Padlo rozhodnutí použít americká svalnatá auta. [3] Už teď to nevypadá vůbec špatně.

PRVNÍ DNY *GRAN TURISMA* V ČESKÉ REPUBLICE

VELKÁ VÍKENDOVÁ SOUTĚŽ

Dne 8. května byla uvedena lahůdková závodní hra *Gran Turismo* na český trh. Mateřská firma Sony Computer Entertainment, která stála za dlouhou dobu utajovaným a posléze řádně (a zaslouženě) nahypovaným projektem, zvolila pro den uvedení zajímavé soutěžní klání, které se odehrálo v megastoru Electrocity Centrum Černý Most v Praze.

Po tři víkendové dny (8.-10. května) tu probíhala na několika playstationových stojanech soutěž o nejlepší časy na okruhu High Speedring s vozem Mazda RX-7. Každý návštěvník měl možnost tříbit po celé odpoledne svůj řidičský um, aby posléze v jediném pokusu na ostro a za dozoru rozhodčího a zapisovatele v jedné osobě učinil zápis do tabulky rekordů. Nejlepší borci postupovali do semifinálových jízd, které se odehrávaly každou hodinu v závodnickém sedadlu s volantem a pedály a na velkoplošné obrazovce před obchodem. Vítězové se nakonec utkali o titul závodníka každého ze třech dnů v závěru programu. Šlo o hodnotné ceny. Bronzová příčka znamenala trička s logem PlayStation, stříbrná celoroční předplatné našeho Oficiálního českého PlayStation magazínu s CD a každý zlatý hoch získal krásnou konzolu PlayStation.

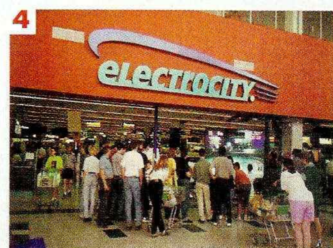






[1] Tréninkové stojany PlayStation. [2] Akce se též zúčastnil rallye vůz Ford Escort Martina Kožmína. [3] Závodní super-televize. [4] Místo činu.





zasvěcená mluva
lekce #2 plošinovky

Postupně rozšiřujeme vaše playstationovské znalosti a regulujeme vaši společenskou nedostatečnost v hráčských kruzích. Už nikdy takové chvíle jako „Vezmu si kabát"; budete pyšně nosit bundu.

Takže, co to je ta plošinovka?
Plošinovka je běžné označení pro plošinovou hru.

Plošinovou hru? To jako někde na staveništi nebo co?
Ne, plošinová hra je nejpopulárnější žánr videoher 16-ti bitové konzolové éry na počátku devadesátých let. Na výsluní zájmu se dostal při konkurenčním klání Segy a Nintenda zosobněným postavičkami Sonica the Hedgehog a Maria.

Proč byly plošinovky tak populární?
Může se zdát, že nejde o nic jiného, než jednoduše jít, skočit někomu na hlavu a jít dál, ale budeme-li citovat ze staršího čísla PSM „Je to o umisťování plošiny mezi šílenou a reflexivně aplikovanou akcí hry v plném běhu a myšlenkově náročné pasivity postupně se rozvíjejícího atraktivního dobrodružství. "

To zní dobře, jsou všechny plošinovky tak atraktivní?
Ne. Existují určitá pravidla, která se musí dodržovat, aby jste se dostali k cíli. Většinou to znamená, že vaše postava dělá to, co od ní očekáváte, a dělá to rychle. Hra by měla být postupem doby stále obtížnější, ale stále vás to baví. Skryté prémie a různá tajemství jsou dobré. Skoky do neznáma už tolik ne.

Skoky do neznáma?
Někdy se po vás vyžaduje, abyste naslepo vyskočili ven z plošiny do neznáma. Není to moc dobrý nápad a hráči jsou mnohem radši, když vědí, co na ně na další plošině čeká, ať je to sebehorší.

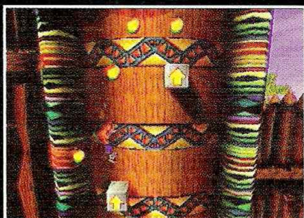
Nebyla by po ruce stručná historie, kterou bych zvládl třeba pozpátku zopakovat i po 14 pivech?
V roce 1980 mladý zaměstnanec Nintenda jménem Shigeru Miyamoto (napište si to na dlaň ruky) vytvořil hru *Donkey Kong* (Mario šplhá po žebřících a skáče přes sudy, než se mu podaří zachránit dívku ze spárů obrovské opice). Tahle úspěšná hra v podobě mincového automatu způsobila, že podobné pokusy na Spektru jako *Manic Miner* (kterou roku 1982 vtvořil Mathew Smith) vypadaly směšně komicky. Ale byl to znovu Miyamoto, kdo ustanovil železná pravidla plošinovek hrou *Mario Bros.* Roku 1991 byla *Super Mario Bros 3* první plošinovka pro konzolu NES. Pak se do bitvy zapojil *Sonic* a boj 16-ti bitů se rozpoutal naplno.

Které hry jsem si měl zahrát?
Donkey Konga, samozřejmě. *Mario Bros* - první plošinovku, kde jste mohli zaútočit na nepřítele. První díl *Sonica* a také něco novějšího, jako třeba *Earthworm Jim* nebo *Cool Spot*.

A která plošinovka na PlayStation je nejlepší?
Nejlepší je asi buď *Crash Bandicoot 2* nebo jeho předchůdce. Špatná není hra *Pandemonium* a i *Jumping Flash* rozhodně stojí za podívání. Mezi pokusy o 3D patří k nejzábavnějším *Gex* a *Croc*.

Co můžu jen tak prohodit, abych udělal dojem?
„Základní esence každé dobré plošinovky spočívá především v tom, jak rychle se provádí interpretace vaší manuální akce do pseudorealistického fyzična na obrazovce, kde je reprezentována vaší virtuální postavou. "

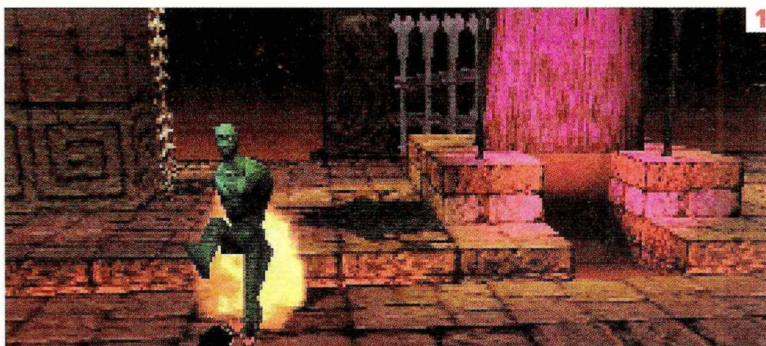


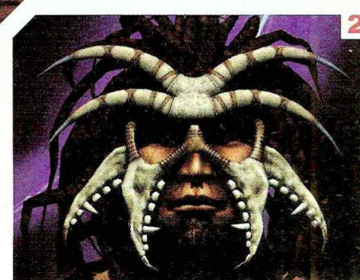


***Crash Bandicoot* možná není stoprocentně 3D, ale rozhodně má více hloubky, než si *Donkey Kong* mohl kdy představit.**

HURÁ, HURÁ, HURÁ

SPOČÍTEJTE TO: TŘI TITULY OD CRYSTAL DYNAMICS





[1] Akuji při útoku maníka zelené pleti. [2] Je doslova krutý.

Crystal Dynamics, chlapíci, kteří udělali z malého slizkého obojživelníka jménem Gex jednu z nejpopulárnějších playstationovských postaviček, jsou opět zde. Dokončují se tři hry. *Akuji The Heartless* je 3D akce Gexova typu. Námět je ale daleko temnější. Musíte chránit Akujiho před hlubinami pekla, abyste znovu získali jeho snoubenku. Magie, odporné příšery a spousty krvavých bojů jsou hlavními rysy této interesantní akční adventury.

Další je *The Unholy War*. Jde o trojrozměrnou bitku příšer, kde je nutné ovládat jak strategii, tak bojování. Potvory jsou úžasně vynalézavé, některé létají, některé útočí hlava nehlava jako nosorožci a jiné mohou klást vejce a vysedět si malé agresivní pomocníčky.



V současné době je nejzajímavějším titulem z nabídky Crystal Dynamics *Legacy Of Kain: Soul Raver*. Je pokračováním k *Blood Omen: Legacy Of Kain* a ponechává si veškerou komplikovanost předchozího titulu a přenáší ji do úžasné nové grafické úpravy. Je to bezpochyby nejefektněji vypadající klon *Tomb Raidera* současnosti.

Všechny tři hry budou mít premiéru na E3 27. května s ohledem na plánování vánoční poptávky.





[1] *Soul Reaver* v celé své brutální kráse. [2] *The Unholy War*. Šílené nestvůry, které se masí navzájem.




[1] Po třech letech, která prospal v HOD, je z něj vskutku bujarý hošík, není-liž pravda? [2] Koneckonců *Abe's Oddysee* je také jen obyčejná 2D plošinovka...

NÁVRAT Z PODSVĚTÍ!

HEART OF DARKNESS A VIPER SE VRACEJÍ

Nejpodivnější historie vzniku videohry posledních let patří *Heart of Darkness*. Tahle fantastická a přepychová plošinová hra kdysi odsoudila novináře k nadšenému očekávání, protože se jednalo na svou dobu o směs skvělé grafiky a nevtíravě pojatých sekvencí, které slibovaly zvěstovat novou éru hraní - přesněji řečeno před třemi lety.



V průběhu minulého roku ztratili Virgin Interactive trpělivost s nekonečnými odklady a zadrháváním hry a rozloučili se s projektem, který se zrodil v dílně francouzských tvůrců Amazing Studios. Šlo o z 90 procent dokončenou hru, která svou podstatou 2D plošinovky nemohla popřít zastaralost. Myslelo se, že *Heart of Darkness* zmizí navždy, ale tento příběh, jak se zdá, končí happyendem. Ocean Software (nyní ve vlastnictví francouzské mega korporace Infogrames), asi inspirováni úspěchem 2D plošinovky *Abe's Oddysee*, koupili práva na hru a malou finanční injekcí umožnili Amazing Studios hru dokončit.

A tak tu máme Andyho příběh, který se se svým psem jménem Whisky musí utkat se svými fobiemi (bojí se tmy, víte) a s tajemným královstvím, jenž je plné věcí, které ho chtějí zabít. Hra vypadá opravdu zajímavě.

Viper, rovněž od Ocean/Infogram, přišel na svět podobně spletitou cestou. Tato sestra dobré, ale nanejvýš omezené *Tunnel B1*, byla kdysi součástí zmíněné hry, ale konečné termíny si vyžádaly její osamostatnění. Během dvou následujících let se z NEONu, tvůrců *Tunnel B1*, stali X-Ample Architectures, a nyní má *Viper* konečně hratelnou podobu. *Viper* je povrchní 3D střílečka, ale obklopí hráče docela zajímavou grafikou a vizuálními triky.

Vítejte zpět, chlapci!





Scéna z druhé úrovně *Vipera*: noční ulice města plná sešikovaných tanků a obrněných, ozbrojených stanovišť. Že by *Starfox* pro PlayStation? Jo.

CENY PSM

Celkově 14 vítězných osobností z videoherního průmyslu vystoupilo na pódium, aby se jim dostalo vřelého potlesku od kolegů, během akce, jejímž organizátorem byl PSM UK. Za účasti 500 pozvaných hostů se v londýnském klubu Limelight udělovaly odborné a čtenářské ceny ve tvaru zmenšeného skleněného PlayStation. Deset cen bylo voleno týmem odborníků, který se skládal z novinářů, expertů na hry a hostujících osobností. Další cena byla udělena redakcí PSM UK za mimořádný výkon a trio gongů oznámilo tři nejoblíbenější hry z top 50 čtenářů, s jehož výsledky jste se mohli seznámit v minulém čísle.



Cena Official UK PlayStation Magazine v plné kráse. Ale vsadím se, že mnozí z vás byste ji za svou skutečnou konzolu nevyměnili, co?

Nejlepší herní postava
Lara Croft - *Tomb Raider* (Eidos)
Nejlepší sportovní hra
ISS Pro (Konami)
Nejlepší bojovka
Tekken 2 (SCEE)
Nejlepší závodní hra
TOCA: Touring Cars (Codemasters)
Nejvíce průkopnická hra
PaRappa The Rapper (SCEE)
Nejlepší tvůrce her
Squaresoft
Nejlepší vydavatel
SCEE
Nejlepší grafika
Final Fantasy VII (SCEE)
Nejnávykovější hra
Bust-A-Move 2 (Acclaim)
Nejlepší hudba ve hře
Wipeout 2097 (Psygnosis)
Cena PSM za mimořádný výkon
Lara Croft - *Tomb Raider* (Eidos)
Vítězové ceny čtenářů PSM pro nejlepší hru roku
(volili čtenáři PSM UK)
První: *Final Fantasy VII* (SCEE)
Druhá: *Tomb Raider 2* (Eidos)
Třetí: *Tekken 2* (SCEE)






(nalevo) Tony Mott přebírá cenu za nejlepší sportovní hru jako zástupce Konami; Suzie Hamilton (vpravo) přebírá další cenu za Laru.

V SLUŽBÁCH JEJÍHO VELIČENSTVA

TOMORROW NEVER DIES PRO PLAYSTATION





[1] Díky výkonnému zaměřovači vaší zbraně se můžete nepříteli podívat do tváře. [2] Obligátní doomovská úroveň. [3] Hmm, nepamatujeme si, že by se ve filmu lyžovalo.

Práce na jedné z nejvíce diskutovaných her pro PlayStation pro rok '98 usilovně pokračuje. *Tomorrow Never Dies* představuje první zjevení Jamese Bonda na PlayStation poté, co díky Rare, tvůrcům GoldenEye pro N64, mnohým z nás ztuhnul úsměv.

MGM, majitel záležitosti jménem Bond, naštěstí tentokrát bondovskou licenci Rare neudělil a svěřil svou důvěru do rukou Black Ops, aby vytvořili playstationového Bonda s distributorskou nálepkou MGM Interactive (v Evropě ve spolupráci s EA).



K předchozím výtvorům Black Ops patří hry jako *Agile Warrior, Black Dawn* a *Treasures Of The Deep*, která se dosud vydání v Evropě ovšem nedočkala. Určité grafické znaky z těchto her se objevují i v TND. Překvapivou zprávou je, že se tvůrcové hry rozhodli upustit od filmové zápletky ve prospěch vlastních, Bondem inspirovaných úrovní a témat. Pravděpodobně nebude užito ani vizáže hlavního představitele, Pierce Brosnana. Hra je tak směsí různých stylů, od lyžování, řízení, podvodních úseků až (díky bohu) po úrovně inspirované GoldenEye.

Během lyžování se Bond musí spustit z hory a porazit nebo zastřelit při tom nesčíslné útočníky. V sektoru, kde řídí auto, má k dispozici BMW Z3 (bondovští koumalové si ho budou pamatovat z GoldenEye, nikoli z TND), které je vybaveno účinnými automatickými zbraněmi a řízenými střelami. Úroveň, která se odehrává pod vodou, má dvě části: v jedné Bond prozkoumává mořské dno podobně jako Lara a ve druhé vystupuje se svým vodovzdorným automobilem Lotus Esprit (Špion, který mě miloval). Doomovské úrovně se odehrávají v Blofeldově švýcarském sídle, které chrání štíhlé strážkyně, a jsou-li zastřeleny, jdou ladně k zemi. Co je nejlepší? Na zdech zůstávají díry po kulkách a je zde i odstřelovačský sektor, kde máte možnost likvidovat záporňáky na dálku zaměřovačem.

Na této hře závisí naděje, štěstí a pověst několika slavných lidí. Snad se talent programátorů příliš nerozplizne v mnoha-žánrovém založení hry.



EXTÁZE

- Pohádkový příběh úspěchu a hratelnosti. *Soul Blade* za tisíc kaček? Skoro zadarmo!
- *Tekken 3* v kombinaci s *Dual Shock* joypadem, těšte se na to zemětřesení při kombech.
- Našly se stopy číslo bot 425. Komu patří? Samozřejmě, že Godzille. Film už je na cestě a spřízněná hra od EA také.
- Dva meče do sprchy? Proč, s *Bushido Blade 2* to vyčistím a jdu.
- Polygonová arkáda, která se jmenuje: *V-Ball: Beach Volley Heroes* - Pobřežní hlídka ve stylu manga v kulisách *The Warriors.*
- Třaslavý joypad přichází do Evropy. Hurá!

EXTÁZE
Nějak se nemůžeme rozhodnout jestli *Diablo* ano či ne.
DEPKA

- Třaslavý joypad činí pana Analoga přebytečným. Fůůůj!
- Český tým, který chybí na začínajícím MS ve fotbale. To je fakt blbý.
- Jakákoliv bojovka v době, kdy všichni už čekáme na příchod *Tekkena 3*. Není šance.
- Kouzelníci, goblini, harlekýni a všechny hry, ve kterých se hlavní postavy vyjadřují středověkou fantasy hatmatilkou. Tak je to.
- Dvojice mimořádně blbých her *Pax Corpus* a *VMX Racing.*
- „Poslouchejte, mám skvělý nápad pro hru. Blíží se světový šampionát ve Francii- měli bychom udělat fotbalovou hru." Odezírejte z našich rtů: nikdy více.

DEPKA

MINIROZHOVOR

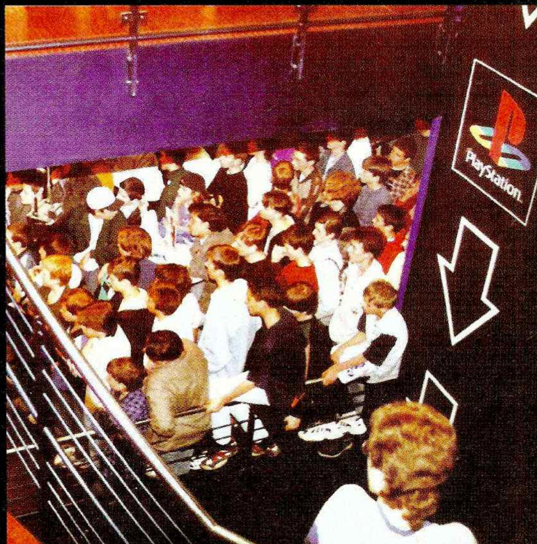


Využili jsme příležitosti, která se naskytla při poslední akci Bontonland Game Show a položili následující tři otázky řediteli megastoru Bontonland, Vladimíru Motyčkovi:

Jste první megastore, který zřídil speciální oddělení pro PSX. Myslíte si, že i v Česku už doba uzrála pro konzolový boom?
Snad ano. Budoucnost zcela jistě bude ve znamení nejen konzol, ale multimédií vůbec. Věřím, že brzy bude i náš speciální obchod příliš malý.

Sledujete rostoucí zájem ze strany zákazníků o platformu PSX?
Zájem je obrovský. PSX je velmi atraktivní, ale cena těchto výrobků je bohužel vzhledem ke kupní síle většiny obyvatel zatím poměrně vysoká. Takže míra prodeje nevypovídá o míře zájmu.

Kdo je váš typický zákazník?
Je to mladý muž, nikoli teenager, jak by mnozí očekávali. Není ovšem vyloučeno, že hry kupuje pro své děti. Dále pak cizinci všeho druhu, včetně zahraničních důchodců, kteří zde zřejmě kupují dárečky z cest.



Bontonland, místo, kde se pravidelně schází redakce časopisů PSM a SCORE se svými čtenáři.



UNITED STATES OF PLAYSTATION

Nejnovější a nejskvělejší zprávy ze Států od našeho zpravodaje v USA.



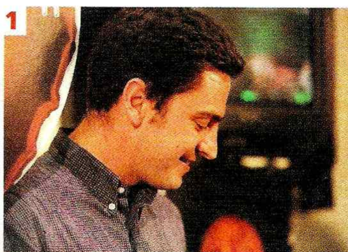
★ AKTIVNÍ VIZE
Firma Activision byla v poslední době značně zaneprázdněna získáváním práv na *Tenchu* a podepisováním smluv se Sony Music Entertainment o distribuci her v USA. Jedná se také v záležitosti *Asteroids 3D* a *Quake*. Podle dostupných informací by se mohl *Quake* a *Quake 2* objevit na jednom disku.

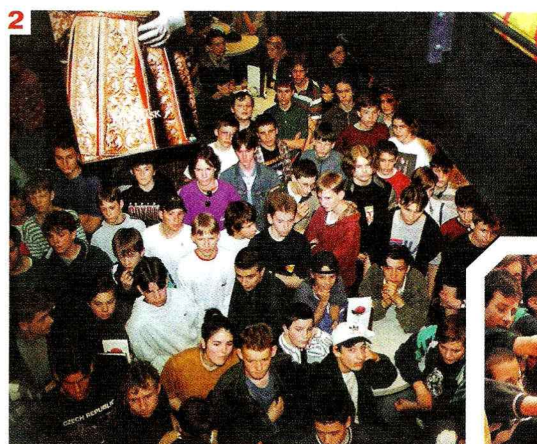
★ SUPER PLAYSTATION
Titus zveřejnil plány o supermanovské hře. Bude to mnoho-úrovňová akční adventura, kde se objevují postavy jako Lex Luthor a Lois Lane (pokud je možné se spolehnout na verzi pro *N64*) a která se může pochlubit plně interaktivním prostředím. Více informací o tomto i o licenci na *Blues Brothers 2000* očekávejte těsně po E3.

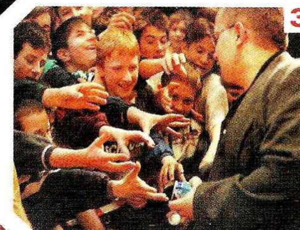
★ 10 MILIÓNŮ A JEŠTĚ NENÍ KONEC
Aby Sony oslavila prodej 10 milionté PlayStation, pořádá v USA soutěž nazvanou „PlayStation 10 Million Sweepstakes". Zúčastnění mohou vyhrát jednu z 100 temně modrých konzol či jeden z 1000 temně modrých joypadů Dual Shock Analog Controller.

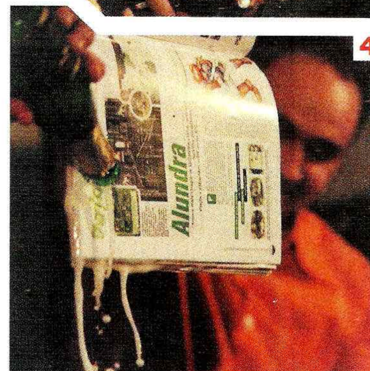
BONTONLAND GAME SHOW

REPORTÁŽ ZE KŘTU PSM









[1] Patrick Benoit, kmotr PSM a guru z firmy Cryo. [2] Bontonland je místem pravidelných srazů se čtenáři. [3] Nápor davu jsme ustáli za pomoci Boba Koutského. [4] Unikátní PSM pokřtěný rukou Patricka Benoita.

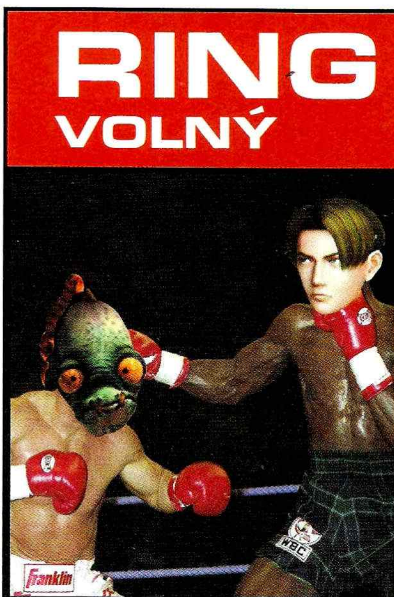
Poslední dubnový den se konala třetí akce s názvem Bontonland Game Show ve specializovaném oddělení PlayStation megastoru Bontonland na pražském Václavském náměstí. Mnozí, kteří před brzkým zahájením rituálu upalování čarodějnic dali přednost další možnosti setkání s redaktory časopisů PSM a SCORE a s novinkami herního trhu, se sešli právě zde.

Program měl dva význačné body. Za prvé jsme slavnostně pokřtili první české číslo PSM, a to vydatnou dávkou značkového šampaňského, přičemž role kmotra se ochotně ujal Patrick Benoit z veleslavné francouzské firmy Cryo. Také nám prozradil, že v brzké době se dočkáme konverzí takových superhitů jako *Atlantis*, *Ubik*, *Versailles* nebo *Dreams*. Druhou dominantou večera byla prezentace hry *Forsaken* ve spolupráci s jejím distributorem, firmou Acclaim, spojená s velkou soutěží o unikátní konzolu PlayStation v barvách zmíněné hry. Vítěz večera, který v několika kolech vyřadil za pomoci bojovek *Soul Blade* a *Cardinal Syn* všechny konkurenty z ringu, obdržel plnou verzi *Forsakenu* (14 dní před oficiálním uvedením na trh) a postoupil do finále konaného 5. 6., kde se v pauze programu představení žhavých kandidátek na titul „Česká Lara Croft", střetl s třemi vítězi časopisecké soutěže. Jak to nakonec dopadlo se určitě dozvíte příště v rámci obdobné reportáže.



RING VOLNÝ

PÁNOVÉ, ŽÁDNÉ OSTRÉ PŘEDMĚTY, ŽÁDNÉ PODVODY, ŽÁDNÉ NEDOVOLENÉ POHYBY A UŽ VŮBEC NE NEMRAVNÉ POTYČKY NEBO PRDĚNÍ. DĚKUJI.



V ČERVENÉM ROHU...
Jméno: Abe (ten z té odyseje)
Souboje: jen když to je nevyhnutelné
Boxuje za: Rupture Farms
Knockouty: Dal někomu jed do jídla.
Kategorie: lehká váha
Tituly: Nositel palčáků roku, 1974

V MODRÉM ROHU...
Jméno: Leon (prodloužená, i když občas ukousnutá ruka zákona)
Souboje: většinou s podezřele zbarvenými chlápky
Boxuje za: Raccoon City
Knockouty: Můžete snad dát KO mrtvole?
Kategorie: něco jako Leo DiCaprio
Tituly: Po večerech vystupuje pod jménem Rupert.

PUSŤTE SE DO SEBE
Na rohu ulice v poněkud drsnější čtvrti města Raccoon City se shromažďují zombiovští diváci. Kolem hlav jim létají masařky, když se řadí do kruhu a úpí: „Bóóój, bóóój..." Leon stojí v jejich středu a Abe to pozoruje z postranní uličky. Připlíží se ke kruhu, skočí do ringu ve snaze urvat Leonovi hlavu, ale natrhne si kalhoty o vyčnívající kost zombieho. Abe jen tak, jak ho pánbůh stvořil, upadne do deprese a podívá se svýma žabíma očima na Leona. Nic se neděje.

„Tvoje jediovské mentální triky na mě neplatí, " houkne Leon, který zároveň nacvičuje svou roli pro film Resident Evil. Pak v klidu rozstřelí Abeho na dvě půlky pomocí své brokovnice. Abeho nohy se snaží odkráčet pryč, ale to si může dovolit jenom živá mrtvola: Takže jen konvenčně zaklepou bačkorami. Zombíci se ještě chvíli kochají pohledem na zesnulého Mudokona a pak sežerou Leona do posledního kousku.

AAAAAAA VÍTĚZEM JE...
Nikdo - mrtvolky je oba roztrhaly na cáry. A pak se svorně vydaly do místní diskotéky.

NÁMITKY K NÁMĚTU

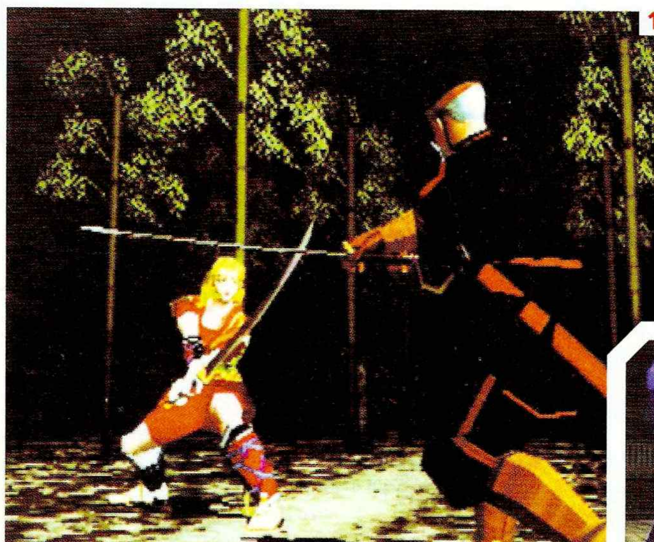
Red Asphalt

Pomluvy scénáristů, kteří chtěli být jako Proust, ale skončili jako Ernie Wise.



Tento měsíc jsme vybrali hru *Red Asphalt*. Nejen proto, že hodně kopíruje film Mad Max, nebo proto, že její jméno zní jako označení poslední novinky v oblasti výstavby komunikací. Ne, vybrali jsme ji hlavně kvůli jménům protagonistů a jejich futuristických království.

Je tu nadbytek tvrdých hlásek: Draenek, Ragdarkan, Varkon 7, Drakar, Kratorians... Celá hra je přímo zamořena hláskami R, V a K. Zní to jako menu v nějakém rumunském gril baru a zavání Transylvánií, východoevropskými gotickými pohádkami, něčím z *Blake Seven* s příměsí terminologie Bondových nepřátel. Což se sice může zdát někomu přitažlivé, ale s ohledem na téma hry nám spíš připadá, že to je následkem alkoholické nestřídmosti na straně autorů.





[1] Rozložití účastníci v dlouhých vzdouvajících se pláštích, kteří si vzájemně jdou po hlavách i po rukách. [2] Měli by být opatrnější. Dostat krev z hedvábných šatů je pěkná dřina. [3] Oslavy vítězství.

ŠMIK, SEK, ŠMIK

UVOLNĚTE CESTU DALŠÍMU Z RODU BUSHIDO

Řinčení srážející se oceli a šustění dlouhých kalhot je tu znova. *Bushido Blade 2*, tolik očekávaná hra od Square, jež v současné době řádí v Japonsku. Bohužel se nepočítá s tím, že by se mohla vylodit na evropských březích dříve než na podzim.

Hra poskytuje další šermířské počínání doplněné několika novými vymoženostmi. Na začátku hry dostanete na výběr ze šesti hrdinů, a jak příběh pokračuje, jsou uvolňovány další původně skryté postavy. Navíc má každá postava možnost volby mezi šesti zbraněmi, počínaje mečem katana (velké potvory) až po ostré bodce. Je pamatováno i na prémiové zbraně, z nichž nejzajímavější je možnost vybavit svého hráče dvěma meči.



Bojový systém v *Bushido Blade 2* se stále obejde bez proužků energie, čili opět útoky mohou být krátké s krvavými a okamžitými následky pro soupeře. Pokud zasáhnou vaši ruku, stane se nepoužitelnou. Když utrpí ránu vaše noha, je z vás mrzák. A když to schytáte do hlavy, můžete se rozloučit se právě nabytou sbírkou kimono-kabátů - jste venku.

K dalším doplňkům patří mizení popředí pokud zastiňuje děj a nový pohled z perspektivy třetí osoby. Jistě si pamatujete normální a doomovské pohledy z prvního dílu, *BB2* navíc obsahuje jakousi vnitřní perspektivu. Navíc bylo vypuštěno tlačítko krytu, takže obrana je nyní mnohem obtížnější.

Byla zdokonalena i grafika a animace hry a stejně jako dřív jsou jednotlivé sektory veliké a dávají mnoho možností k úniku. Bude lepší, když s výběrem oblečení velikosti XXL začnete hned.



VYHLÁŠENÍ VÝSLEDKŮ SOUTĚŽE **FORSAKEN**

Soutěž „Forsaken“, která byla organizována ve spolupráci s firmou Acclaim, vstupuje do svého druhého dějství, pak už nás čeká jen živé finále o unikátní konzolu PSX v barvách této hry, které proběhne (resp. proběhlo) 5. června v Bontonland Megastoru.

Nejdříve si řekněme, jaké byly správné odpovědi na otázky z PSM č. 1.

Akční hit Acclaimu s dinosaury se jmenuje ***Turok***, filmová předloha pro novou hru s komiksovým hrdinou je **Batman a Robin**, třetí díl *Bust-A-Move* mají na svědomí japonští **Taito**, a co je to *Riven*? Samozřejmě **hra**, pokračování grafické adventury *Myst*.

20 vylosovaných čtenářů:

Bohumil Hromádko z Mostu, Zdeněk Holec z Plzně, Pavel Zadák z Prahy 2, Ondřej Tomica z Poděbrad, Robin Durec z Ostrova, Petr Kopřiva z Fulneku, Daniela Vainerová z Liberce, František Huňa z Liberce, Petr Slanina ze Staré Dělé, Robert Hejduk z Pece pod Sněžkou, Michal Muzikant ze Střelic, Pavel Beneš z Prahy 10, Petr Skořepa z Kroměříže, Jolana Matějková z Pardubic, Zbyšek Tůma z Týna nad Vltavou, Zdeněk Drapák z Přerova, Vladimír Plachý z Českých Budějovic, František Pešta z Karlových Varů, Hana Richterová z Prahy 2 a Jaromír Černý z Ústí nad Labem.

vyhrávají tričko s logem hry *Forsaken* a samolepku *Forsaken* určenou k ozdobení PSX. Kromě toho první čtyři vylosovaní v druhém kole (jsou zvýrazněni tučně) budou mít možnost se zúčastnit spolu s vítězem minulého Bontonlandu (viz reportáž na str. 14) velkého finále o zmíněnou speciální PlayStation.

KDO JSOU K ČERTU TI: ELECTRONIC ARTS

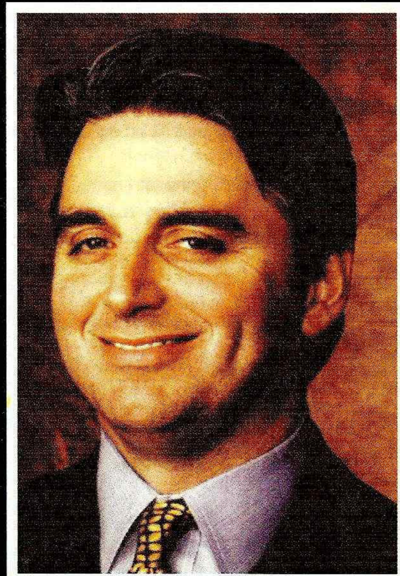
ROK ZALOŽENÍ: 1982
SÍDLA: San Mateo, California (HQ), Langley, Berkshire (Evropa)
POČET ZAMĚSTNANCŮ: 700 (Evropa)
KLÍČOVÉ OSOBNOSTI: Lawrence F. Probst III (předseda), John S. Riccitiello (prezident)



HISTORIE: EA je tu od prvního svítání nad videoherním průmyslem a byla založena technickým jasnovidcem Tripem Hawkinsem, který odešel v roce 1991, aby se věnoval poraženému soupeři PlayStation, 3DO. Společnost se ihned uvedla jako produktivní softwarový dům a hned v prvním roce vydala 35 titulů počínaje *Pinball Construction Kit* pro C64. Roku 1987 byla založena pobočka společnost EA Ltd. v Langley pro záležitosti Evropy a o čtyři roky později byla získána kanadská společnost Distinctive Software. Tato výzbroj brzy umožnila mega-úspěšnou sérii sportovních titulů pod jménem EA Canada. EA nyní spolupracuje s 30 externími tvůrci, mezi než patří třeba Bullfrog, Maxis a významný PC tvůrce, Origin.

SOUČASNOST: Bezpochyby největším přínosem EA pro všechny majitele PlayStation jsou dlouhodobě hratelné série sportovních her. Tituly jako *FIFA '96/'97/'98*, *NHL '97/'98* a *NBA Live '97/'98* se liší kvalitou a - s výjimkou hokejových her - nebyly ve své oblasti vždycky nejlepší. Nicméně, všechny hry jsou nad průměrem a setkávají se se stále větší oblibou. Navíc je EA jedním z nejvšestrannějších vydavatelů. Tituly od Bullfrog jako *Magic Carpet* a *Theme Park* poskytly hráčům pro změnu něco k přemýšlení, zatímco *Need For Speed* a *Moto Racer* od Dolphine ukazují, že tato obří společnost má prsty i v závodní žánru. Již nyní uznávané sportovní oddělení si chce letos v létě ještě zlepšit profil připravovaným *World Cup '98*.





Tady vidíte dva muže z EA, kteří dělají nejdůležitější práci a mají nejhroznější jména, zvláště pokud jim chcete poslat e-mail, Lawrence F. Probst III (vlevo), předseda Electronic Arts, a John S. Riccitiello, prezident společnosti.

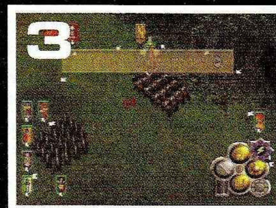
PLAYSTATIONOVÉ PORTFOLIO



FIFA '98: RTWC
EA konečně vytvořila hru, která si licenci opravdu zasluhuje - je to nejlepší FIFA od dob *Mega Drive* a předchůdce připravovaného titulu.



MAGIC CARPET
Parádní adventura, kterou naprogramovali Bullfrog, zůstává jednou z nejoriginálnějších a nejkouzelnějších her pro PlayStation.



WARHAMMER: DARK OMEN
Víc než *Command and Conquer* s meči a kouzly a s dokonalou grafikou. Tato hra má předpoklady stát se novým kultem.



SOVIET STRIKE
Návykové a dobře promyšlené pokračování dlouhé série bojových titulů. I když téma není z hlediska post-studenoválečné diplomacie asi nejvhodnější.

CO SE PRÁVĚ CHYSTÁ?



WORLD CUP '98
FIFA '98 byla dost dobrá, ale v téhle hře uvidíte všechny týmy a dresy fotbalového mistrovství světa ve Francii. Vydělá majlant.



POPULOUS 3
Předchozí díly patří do zlatého fondu her. Bullfrog se bude muset otáčet, aby splnil očekávání. Poslední slovo pokud jde o dobré hry. Amen.



TIGER WOODS AND PGA TOUR GOLF
Jedná se o zřejmě první golfovou hru, která bude postavena na skutečné golfové taktice. Asi bude zajímavá a určitě bude mít patřičnou licenci.



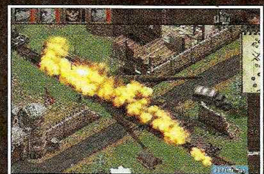
JAMES BOND (PRACOVNÍ NÁZEV)
V současné době na ní pracují Black Ops v USA. Zatím žádné novinky, ale možná to bude nejlepší dobrodružná hra všech dob.

score
č. 55

Vychází 25. června a nebude to SCORE ledajaké. Bude přímo nadito nejnovějšími novinkami, protože od 28. do 31. května se část redakce nachází v Atlantě na největší světové výstavě počítačových her E3.



Čeká na vás nejen reportáž z cesty, ale především obrovitánské množství herních novinek, s kterými vás seznámíme na stránkách našeho časopisu.



Kromě recenzí a novinek jsme pro vás také připravili čtyřstránkový článek o tom, jak se vlastně dělá hra, test harddisků a joysticků a v neposlední řadě jako vždy množství návodů, rad a cheatů pro zoufalé zoufalce.

SCORE 55 vychází 25. června

ORIENT EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション™

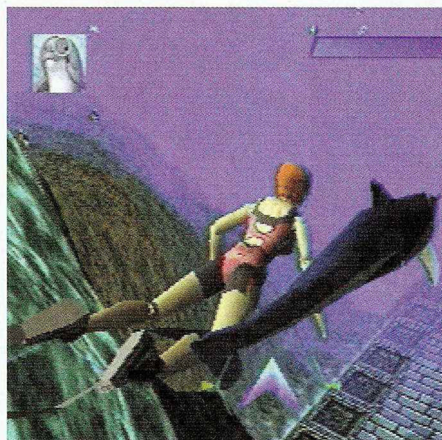
CHCETE SI ZAPLAVAT S DELFÍNEM NEBO NABALIT HOLKU? NÁŠ ČLOVĚK V JAPONSKU, NICOLAS DI CONSTANZA, VÍ JAK NA TO.

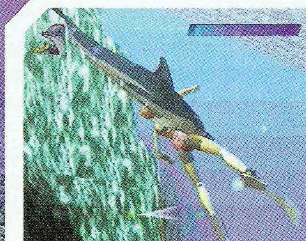
VODNÍ SVĚT

Hudson byl v poslední době pěkně zaměstnaný premiérou *The Blue Legend of Water* na březnové tokijské Game Show. Díky překvapivému posunu směrem k 3D žánru je *The Blue Legend of Water* dobrodružstvím ve stylu *Tomb Raidera*, které se odehrává pod hladinou moře. Hlavní protagonistkou je žena podobná Laře Croft a děj se přesouvá i na místa na souši, jako jsou jeskyně a starodávné ruiny. Většinou však budete plavat - ve verzi předvedené na tokijské show se také objevil delfín jako její společník. Hrdinka se přirozeně musí vynořovat, aby nabrala vzduch, a zdá se, že plavecké pohyby se ovládají podobně jako v podvodních sekvencích *Tomb Raidera*.

Finální hrací systém *The Blue Legend of Water* dosud nebyl představen, ale hráči mohou očekávat standardní dobrodružný repertoár s rozsáhlými sektory, které je třeba prozkoumat. Účel výše zmíněného delfína je dosud neznámý, ale z delfínovských ikon rozmístěných na obrazovce usuzujeme, že bude možné dávat mu příkazy.

Celkem vzato, zvláštní efekty byly skvělé a podvodní atmosféra přijatelně poklidná. Hlavní nevýhodou předváděné verze bylo doskakování vzdálenějších objektů. Lze ovšem předpokládat, že tvůrci s tím ještě něco udělají, a tak je *Blue Legend of Water* příslibem pro nejbližší herní budoucnost PlayStation.





Ve hře *The Blue Legends of Water* vystupuje postava, která silně připomíná Laru Croft při jejích podvodních akcích. Narozdíl od ní se však s některými živočichy přátelí.

NÁVRAT SNES-HITU

Vliv *Final Fantasy* nepřestává, díky japonským tvůrcům, kteří dnes vydávají erpégéčka horem dolem, opadat. ENIX nyní vstoupili do tržního kolotoče letním vydáním *Star Ocean: The Second Story*. Na konec roku počítají také s vydáním série *DragonQuest*. *Star Ocean: The Second Story* je následovníkem nejlépe prodávaného RPG, které se na SNES objevilo před dvěma, třemi lety.

Je potěšitelné, že se playstationovské verzi *Star Ocean* od 16-bitových časů dostalo značného vylepšení. Hra, uvedená skvělou intro sekvencí, se bude moci pochlubit dokonalou iluzí 3D, a to díky kombinaci tříčtvrtinového svrchního pohledu s možností rotace a prudkého zoomování. Škoda jen, že 3D bude pouze iluze, protože stejně jako v *FFVII* budou světy skýtat jen možnosti 2D. Bojové scény však budou plně 3D. Boje slibují rychlost a umožní vám používat různé strategie. Klasický čelní útok je nyní doplněn zadním a postranními útoky. ENIX také slibuje zdokonalený systém příkazů, volitelnou kameru, a co je nejlepší - kompatibilitu s novým Dual Shock joypadem od Sony. Další informace vám poskytneme hned, jak je získáme.









Záběry jsou z chystaného RPG od ENIX, *Star Ocean: The Second Story*. Našla konečně *Final Fantasy VII* soupeře? Možná ne, ale vypadá to moc dobře...

TŘI, DVA, JEDNA, BUM!

Před několika lety se ve firmě Hudson rozhodli vnést do dlouhodobě vydávané série *Bomberman* trochu osvěžení. Nový *Bomberman* stále ještě používá onu typickou grafiku ve stylu Manga, ale Hudson tentokrát přidal navíc některé moderní prvky RPG, o kterých se říká, že byly inspirovány stylem hry *Tactic Ogre*.

Hlavním cílem *Bomberman World* je zabít nepřátelského krále, přičemž své jednotky organizujete na začátku hry jakoby šachovým stylem. Posuny se pak provádějí střídavě s odpočítávacím systémem, který je zaveden tak, aby pobízel ostražitější hráče k větší rychlosti. Samozřejmě, bomby jsou shazovány známým bombermanovským způsobem, ale nyní si můžete volit mezi spoustou Bombermanů - Bomber Ninja, Bomber Giant, Bomber Monk, Bomber Chief, Bomber Archer a zlověstně pojmenovaný Dark Bomber.

Hra má dva režimy, Quest Mode a Battle Mode. V režimu Quest Mode získáte plášť krále Bombermana a musíte hledat přátele, zlikvidovat čtyři vládce a vyčistit 13 až 25 různých sektorů. Po každém sektoru dostanete peníze, které se používají na zdokonalení vaší armády. V režimu Battle Mode si musíte nastavit všechny parametry - nepřítel, obtížnost, počet výměn, zúčastněné oddíly a sektor, v němž chcete bojovat. Bombermanové jsou potom přiřazeni k jednotkám podle schopností a typu - mniši, bojovníci a dokonce ninjové.





Ta špičatá brada, vlasy hebké jako len a to mladistvé chvění... Japonská posedlost našpulenými školačkami pokračuje dalším titulem, *With Me Everytime*.

Hudson ponechal z původní série jen design a systém bomb. Co s tímto novým RPG systémem vyvedou hráči, to teprve uvidíme. PSM vás bude informovat.

DÍVČÍ SÍLA

Další rok rovná se další bizarní nápad pro hru do japonských poliček. A rok 1998 přináší tu skutečně nejbizarnější - simulátor přítelkyně. Simulátor přítelkyně je inspirován peprnějšími softwarovými produkty pro PC. Nejnovější titul tohoto druhu určený pro PlayStation, *With Me Everytime*, je poněkud šupácký produkt od Toshiba/EMI s jednoduchými 2D ilustracemi a textem připomínajícím stará erpégéčka na SNES.

Ale s *With Me Everytime*, která slavila poměrně značný úspěch, to nekončí. Všeobecně jsou simulátory přítelkyň spojeny s animovanými filmy, manga comicsy a se současnými skutečnými hvězdami filmového světa. Některé osobnosti při pomyšlení na snadný výdělek propůjčily svůj hlas postavám her. Simulátor samotný je velmi jednoduchý. Hráč musí strávit určitou dobu vyhledáním přítelkyně a zajištěním schůzky, to se může odehrávat jako konverzace, a najít si částečný úvazek, aby vydělal nějaké peníze.

Bohužel, tyto nejjednodušší libůstky z *With Me Everytime* některým hráčům nestačí, určité tituly jdou ve hře na schůzky ještě mnohem dál. Každopádně tento trend budeme i nadále sledovat...





Nový *Bomberman* od Hudsonu zavádí některé prvky RPG. Demo pro *Bomberman World* se objeví v některém z příštích čísel PSM.

電撃 PlayStation — DENGEKI CHARTS

TOP 10 - PRODEJ

Bushido Blade 2
Gran Turismo
Biohazard 2
Dead Or Alive
Zenogears
Final Fantasy V
Clock Tower Ghost Head
Tenchu
Zero Pilot
Mitsumete Night

TOP 10 - NEJOČEKÁVANĚJŠÍ

Dragon Quest VII	(ENIX)
To Heart	(Rifu)
Koojin Kyojouu	(Mainichi Communication)
Star Ocean: The Second Story	(ENIX)
Slayers Roi Yaru	(Kadokawa)
Sokaigi	(Square)
Shin Seki Evangelion	(Gainax)
Ely No Atelier	(Gust)
Real Robot	(Banpresto)
Gensoo Suikoden II	(Konami)

TOP 4 - NEJOBLÍBENĚJŠÍ U ČTENÁŘŮ

Final Fantasy VII	(Square)
Tales Of Destiny	(Namco)
Xenogears	(Square)
Gran Turismo	(SCEE)

● Žebříčky převzaty z časopisu Dengeki PlayStation, nejprodávanějšího titulu určeného výhradně majitelům PSX v Japonsku.

INTERVIEW S PAVLEM ŠINÁGLEM

PLAYSTATION V ČESKÉ REPUBLICE



Minulý měsíc jste si mohli přečíst velmi zajímavý rozhovor s Chrisem Deeringem, který šéfuje Sony Computer Entertainment Europe. Dozvěděli jsme se mnoho zajímavostí o situaci konzoly PlayStation v Evropě. Zároveň nás ovšem napadlo, že by nebylo špatné zjistit některé věci týkající se českých podmínek a specifik, proto jsme se obdobně obrátili na místní divizi Sony, kde nám vyšel vstříc Pavel Šinágl, který tam má na starosti vše, co se týká PSX.

Jaká je stručná historie uvedení a prodeje PlayStation na český trh?
PlayStation se začala v České republice oficiálně prodávat v červnu 1996, tedy zhruba půl roku po oficiální evropské premiéře. Když říkám „oficiálně prodávat", tak myslím prodej společností Sony Czech, která pochopitelně prodává své produkty v tuzemsku homologované, s českým návodem, plnou garancí a servisním zázemím.

Jak se konzola v současnosti prodává? Jak se má ve srovnání s evropským průměrem? A jak ve srovnání s ostatními zeměmi bývalého východního bloku?
Právě před několika málo dny jsme měli to potěšení oficiálně oznámit 20 000 konzol prodaných v České republice. Vzhledem k povaze trhu v České republice s tradičně konzervativním přístupem spotřebitelů, ale i samotných prodejců, je to poměrně slušný výsledek. Pro srovnání, ve Velké Británii se podařilo prodat přes 2,5 milionu konzol, ale je třeba brát v úvahu počet obyvatel, rozdílné příjmy a přirozenou jazykovou výhodu tamních uživatelů. Co se týče zemí bývalého východního bloku, v množství prodaných konzol nás překonává Rusko a Polsko (údaje o ostatních velkých státech SNS bohužel nemám), což je dáno především množstvím obyvatel, ale v poměru prodaných konzol např. na 1000 obyvatel jsme těsně za Polskem, kde si vedou opravdu dobře.

Jaký je tvůj názor na to, že v Česku existuje takový nepoměr mezi uživateli PlayStation a herními uživateli PC (samozřejmě ve prospěch druhé jmenované platformy)?
Je to dáno historicky, PC pořízené za různými účely má doma spousta lidí a myslím, že jen málokdo odolá pokušení si něco nezahrát. Ale upřímně, pokud budu počítat PC, na kterých lze hrát nové hry, opravdu náročné na hardwarové vybavení, bude situace úplně jiná. Sám jsem také uživatelem PC (nepočítám datlování v kanceláři, ale „užívání" mého domácího stroje, který používám jen a pouze na hry) a své P166 s 3Dfx a 64 MB paměti jsem ze zoufalství přetaktoval na 188 Mhz a stále je to málo! Pokud tedy nepočítám uživatele „do P166", je celková převaha uživatelů výkonných, ale velmi drahých PC nad uživateli PlayStation mnohem menší - netuším kolik jich může být, ale je to 20 000?

U nás přetrvává mýtus, že PlayStation má nouzi o inteligentní hry a je určená jen akčním a závodním, popřípadě bojovým titulům. Co si o tom myslíš?
Myslím, že akční, závodní i bojové tituly mohou být také inteligentní, ale pokud máš na mysli nouzi o adventury, strategie, případně sofistikované simulace, pak je asi hlavní důvod v tom, že hry tohoto typu uživatelé herních konzol příliš nevyžadují - jinými slovy, pokud kdy vznikla pro PlayStation hra takového žánru, její prodejnost byla jen velmi malá. Na druhou stranu pro PlayStation vznikla (a vzniká) spousta her netradičních žánrů, které dokáží stávající uživatele oslovit.

Jaká hra, kterou jste od počátků do dnes distribuovali, měla v Česku největší prodejní úspěch?
Asi nikoho nepřekvapím, když řeknu, že je to *Tekken 2* - s vydáním v edici Platinum chytl druhý dech a prodává se stále nadprůměrně dobře. Mezi další velmi prodávané tituly patří např. *Crash Bandicoot 2, Formula 1'97, Nightmare Creatures, Time Crisis, Hercules* nebo *Alien Trilogy*. Záměrně jsem neuvedl *Gran Turismo*, jelikož prodejní výsledky tohoto titulu se nedají měřit s ničím, co tu dodnes bylo - za první měsíc prodeje skoro vyrovnal výsledky *Tekkena 2* za celou jeho historii a během tohoto měsíce (červen) podle všeho převezme vedoucí pozici!

Existují nějaké rozdíly mezi žánrovými preferencemi českých hráčů a evropského průměru?
Rozdíly určitě existují, ale hlavní, „nosné" žánry jsou v podstatě stejné (asi proto, že se jedná o japonské hry). Zkus třeba v Anglii, nebo Řecku prodávat hokej - tenhle sport je tam zhruba stejně exotický, jako u nás kriket nebo rugby. Zato bojové, závodní a akční hry frčí všude. V porovnání s Japonskem jsme zde v Evropě o poznání konzervativnější a vyžadujeme zdokonalování již zažitých žánrů a her. V Japonsku se PlayStation používá k zábavě, přičemž hry jsou pouze jedna (hlavní) z jejích forem - vzpomeň si třeba na *Parappu, Baby Universe, Pet in TV* nebo třeba *Fluid*.

Blufoval Chris Deering, když v interview pro PSM tvrdil, že Sony zatím nechystá následovníka s řadovým číslem 2?
To opravdu nevím, ale při hraní alfa/beta-verzí her, které budou na trhu někdy za 1 roku, vnímám ten úžasný pokrok a přitom jsem fascinován tím, že to běží stále na stejné Playstation, na které jsem před 1 rokem hrál *Gran Turismo*, před 1 a 1/2 rokem Porsche *Challenge* a v dobách začátků před 2 a 1/2 roky původního *Ridge Racera*! Myslím si, že pokud má existovat jakýkoliv následovník s řadovým číslem 2, nebude spočívat hlavní rozdíl v bitech a megahertzích, ale v tom, že nabídne něco více než jen více barev a více polygonů. To by byla stále stejná zábava, kterou zvládne dnešní PlayStation.

Jaké nejatraktivnější tituly připravujete pro letošní rok?
Trend je jasný, úspěšné tituly budou mít opět pokračování, ale již existuje celá řada nových titulů, které budou usilovat o nejvyšší příčky. Z té první skupiny uvedu např. *Tekken 3* (který se bude oproti japonské verzi odlišovat, dokonce ještě více, než se lišilo evropské *Gran Turismo* od japonského), spolehnout se můžete na novou sezónu *Formule 1* a ani *Crash Bandcoot 3* nikoho nezklame.

Dík za rozhovor.

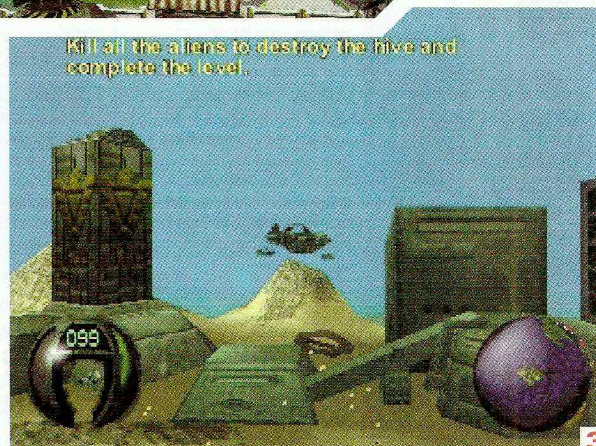
Kam se podíváte, tam někdo hledá vhodnou kandidátku pro film o virtuální sexbombě jménem Lara Croft. Rozhodli jsme se tedy přispět také svou troškou do mlýna této vděčné diskuse.

TOMB RADAR

	VIZÁŽ	HERECKÝ TALENT	SPORTOVNÍ SCHOPNOSTI	MIMOŘÁDNÉ VLASTNOSTI	POVAHA	VERDIKT
MARKÉTA HRUBEŠOVÁ	No, rozhodně to není její slabá stránka. Svůj představivost dráždící vzhled už dokonce zúročila v reklamách na mýdlo. Co se týče podobnosti s ideálem Lary, zlí jazykové tvrdí, že by se jen stěží vešla do jejích šortek, ale to jsou jistě jen pomluvy jejích konkurentek. 7/10	Ovšemže ano, je to přeci herečka. Sice ještě nedostala Oscara, ba ani Českého lva, ale na Laru by to bohatě stačilo. Vy to možná nevíte, ale na Laru budou stačit i tři základní obličeje. 9/10	Markéta se zabývá předcvičováním pro ženy v dámských magazínech, takže úplný antitalent to asi nebude. Její další schopnosti jsou však pro nás zatím tajemstvím. 7/10	Ano, hodně velké, obrovitánské. 9/10	Markéta je na Laru trochu příliš jemná. Nejsme si jisti, zda by bez mrknutí oka zvládla některé drsnější akce na motocyklu a podobně. 4/10	Její velké plus je zkušenost s hraním a fakt, že by dobře vypadala na plakátech. Jinak to jsou spíše minusy, kdyby ovšem nebylo zbytí... 7/10
ZDENA TVRDÁ	Je podobná Laře, není podobná Laře... nějak se nemůžeme rozhodnout. Snad tam v jádru dlí osoba slečně Croftové vizuálně dosti blízká, ovšem Zdenčino sportovní zaměření ji našemu ideálu vzdaluje. Napadá nás, že by se mohla hodit do oblečených scén, jako například podvodní sekvence filmu s výstrojí. 4/10	I předvádění na kulturistickém molu lze považovat za jistou zkušenost. Samo sebou, že by bylo třeba se ještě přiučit umění recitace (vhodná pro střídmé dialogy). Možná by neuškodila ani lekce charakterního herectví pro akční hrdinky. 5/10	Týdny, měsíce a roky strávené v tělocvičně a ve fitness centrech z ní činí ideální kandidátku pro náročné filmování krušných dobrodružství Indiana Jonese v sukních. Není více co dodat. 9/10	Není to až tak špatné. 6/10	Patrně vhodná míra zdravé agresivity by byla jistě přínosem pro tuto roli. Body k dobru pro Zdenku. Jen tak dál. 8/10	Další nevyvážená kandidátka, kdyby se Zdenka a Markéta spojily do jediného těla a ducha, bylo by to výborné. 6/10
LUCIE BÍLÁ	Má ideální hranatý obličej, velké tmavé oči a výrazné čelo. Jen ta ústa, co jí bůh nadělil... I figura ujde, i když možná by to chtělo pár centimetrů vyrůst, takhle působí (i díky ostře vystupující siluetě) objemněji, než je tomu ve skutečnosti. Ale v podstatě vyhovuje. 7/10	Jak prokázala v Králi Ubu, potřebné základní tři grimasy ovládá, bohužel to však nejsou pro účely případného angažmá ve filmu o Laře ty potřebné. Leda, že by bylo účelem natočit expresionistickou parodii na Tomb Raidera. 4/10	Vzhledem k hlasovým možnostem a pěveckým zkušenostem lze předpokládat, že by dobře zvládla podvodní scény natočené v dlouhých úsecích bez nadechnutí. Jinak je známa pouze jako obouruční vzpěračka mikrofonů. 6/10	Cool. 8/10	Lze pochybovat o tom, zda by se Lucka dokázala bez problémů vcítit do role této vážné postavy. Všimněte si, že Lara se zásadně nesměje, maximálně udělá ironický úšklebek. Lucka má „hubu od ucha k uchu" neustále. 4/10	Lucka je trochu vzdálená naší představě o ideální LC. Problém snad tkví v tom, že má poněkud odlišný způsob komunikace. 6/10
MIROSLAV SLÁDEK	Domníváme se, že s malými maskérskými úpravami by stál za hřích. Nesmělo by se zapomenout na jeho zářivě modré oči, které kromě toho, že prozrazují árijský původ, vadí z hlediska podobnosti s Larou, a tak by bylo nutné užít barevných kontaktních čoček. Trochu snědší pleť by také nebyla na škodu. 6/10	Tak toto je jeho nejsilnější stránka. Dokáže se vcítit do jakékoli role a zahrát ji s naprostou bravurou. Jeho herecké schopnosti jsou natolik magické, že doposud mu nejméně 8 procent místního obyvatelstva propadlo. Bravo! 9/10	Toto je zahaleno rouškou tajemství. Údajně je velmi zdatným boxerem, a to by se jistě šiklo, ale veškeré své výstupy omezuje na svou poslaneckou kancelář, kde provádí trénink s některými svými kolegy. Nemůžeme však dát na pouhé fámy. 5/10	Nula celá nula. 0/10	Nejmírumilovnější a nejtolerantnější člověk pod sluncem. Na roli drsné Lary, která je občas nucena odhodit rukavičky a vypořádat se svými exotickými soupeři brutálně, je z tohoto hlediska krajně nevhodný. 1/10	Nemáme v úmyslu se jakkoli zachovávat diskriminačně. Nevadí nám ani modré oči ani beránčí povaha, ale je to muž. Co je moc, to je moc, takže sorry. 2/10
HELENA RŮŽIČKOVÁ	Beze srandy, tato velká dáma je zcela nevyhovující. Je-li možné mít představu naprostého protikladu slečny Croft, pak toto je jejím ztělesněním z hodně masa a kostí. Nicméně musíme si přiznat, že některé ruční rvačky s lidskými nepřáteli, vlky, tygry či dotěrnými velociraptory by jistě zvládla. 3/10	Nikdo nemůže zpochybnit, že Helena umí. Zvládla ve své kariéře řadu naprosto odlišných poloh, od bláznivě komediálních až po těžká psychologická dramata. Skoro se chce říci, že by v tomto případě mrhala talentem. 9/10	Velmi dobře zvládá disciplíny, které se řadí do kategorie těžká atletika. Bohužel Lara bude spíše potřebovat kočičí mrštnost dobře vyvinutého kamzíka, než zvedání půltunových činek, takže máme blíže nespecifikované obavy... 5/10	Až to není hezké. 6/10	Má image dobrosrdečné ženy, s nejširším srdcem na světě. My této image věříme a konstatujeme, že právě proto by se nemohla s moderně feministickou, lehce brutální aristokratkou Larou Croft dostatečně ztotožnit. 4/10	Jakkoli se snažíme přehlížet malé chybičky, které jsou překážkou pro úvahu ve smyslu zadaného úkolu, nedaří se nám to. Nemáme silnou představivost. Nikdo nemá tak silnou fantazii. 3/10
ALENA ŠEREDOVÁ	Výška 181 cm, míry 90/60/90 nebo tak něco, brunetka jak vyšitá. Co dodat? Nikdo na této stránce samozřejmě v tomto ohledu na českou Vicemiss v žádném případě nemá a mít nebude. 10/10	Odpovědět na primitivní dotazy během nedávné plzeňské show pro TV Nova, vyžadovalo jistě mnoho sebezapírání. Zvládla to na výbornou, tak proč by nebyla hergot schopná přesvědčivě říct něco na způsob: „Jdi mi z cesty Skateboard-boyi."? 7/10	Prozradila na sebe, že sportuje ráda a často. Ani zde nevidíme vážnější důvod pro kritickou, neuctivou či ironickou poznámku. 8/10	OK 7/10	Působí velmi sebevědomě a inteligentně. To samé se dá říci o Larušce. Tak, kde je ta smlouva, pane producente? 9/10	Dokonce i pětapadesátiletá paní, která se stará o pořádek v naší redakci, při pohledu na její foto bezelstně řekla: „Alena Šeredová? A já blbá myslela, že se jmenuje Lara Croftová." 9/10
PES ŽERYK	Rozhodli jsme se dát šanci také někomu z ulice. Tento se flákal po Praze 6 v nočních hodinách a vydatně očůrával vybrané volební billboardy. I když nesplňuje některé velmi základní předpoklady (jinými slovy to není mladá, sportovně založená dívka s poměrně mohutným poprsím), je víc než sexy. 10/10	Hraje doslova přirozeně, zásadně nemá trému a navíc je velmi levný. Troufáme si odhadnout, že by zmíněnou roli klidně vzal za plechovku Pedigree Pal na každý natáčecí den. A ještě by se tvářil hrozně vděčně. 10/10	Jeho nejfajnovějším kouskem je půlhodinový frenetický běh za vlastním ocasem. Ani rafinovaný trojskok skrz kruhové obruče není špatný. Jistě uznáte, že blbé plošinovkové fórky z Tomb Raidera zvládne levou zadní. 10/10	Tady prostě nadržovat nelze. 0/10	Nejlepší přítel člověka! 10/10	Pravda, kdyby se producenti z TriStar Pictures rozhodli pro tuto variantu, museli by překopat již hotový scénář. Výsledná bajka by však zcela jistě vyhrála tucet Zlatých palem. 10/10











[1] Prostředí hry v této sekvenci připomíná ekosystém deštného pralesa. [2] Zde máme pro změnu alpské podhůří i se smrky. [3] Každý level má svůj prioritní cíl, o kterém jste včas informováni. [4] Hra je mixem ničení a stavění. [5] Pardon.

Virus na plný úvazek

V-2000

PROFIL



David Braben

- Povolání: výkonný ředitel Frontier Developments
- Popis práce: tak nějak dohlížet na věci
- Historie na poli her: především slavné Elite (prodalo se 600.000 kopií) a pak Virus
- Vliv na tuto hru: je to v podstatě Virus zmodernizovaný pro 32-bitový stroj
- Oblíbená hra: Abe's Oddysee

Styl: střílečka

Distributor: Grolier Interactive

Výrobce: Frontier

Datum vydání: září

Ještě si pamatujete na hru *Virus*? A na *Elite*? David Braben tyto hry vytvořil už v osmdesátých letech, nicméně pro pamětníky stále zůstávají zásadními hrami. Braben právě dokončuje pokračování hry Virus, a tak jsme si s ním o tom popovídali...

Popište nám hru *V-2000* několika větami.
Je to akční hra s mnoha prvky logických i výzkumnických her. Vše se odehrává ve 36 odlišných světech, do kterých pronikají zákeřní vetřelci a šíří zde plevelový virus, který postupně napadá vše živé. Vaším úkolem je zachraňovat lidi, kteří pak pro vás vyrábějí různé věci. Je zde také hodně věcí, které je třeba objevit.

Je ve hře něco zcela nového?
Tím si nejsem zcela jist. V reálném čase chodící, plovoucí a létající potvory, spíše počítačově animované než klasicky kreslené, mohou po sobě lézt. A asi uhodnete, co dělají létající obludy. Nové jsou některé vodní efekty, stejně jako celkový charakter hratelnosti.

Jaké hry ovlivnily *V-2000*?
Virus; *Defender* (zachraňování lidí); *Elite* (nabírání výstroje, klasifikační systém) a *Command Conquer*. Hra se však zároveň od všech velice liší.

Co bude nejlepší částí hry?
Ovládání jednoho z draků - to se mi líbí nejvíce. Použijete-li tajnou zbraň, můžete ovládat jakoukoliv stvůru, a také je legrace válet po jejich hřbetech kameny.

Proč bude lepší než ostatní hry stejného žánru?
Myslím, že patrně proto, že žádný takovýto „žánr" dosud neexistuje. Hru jsme testovali na lidech hrajících na PSX a každý ji přirovnával k něčemu jinému. Žádná jiná hra pro PlayStation neoplývá takovým množstvím různých prvků, v naší hře je navíc spousta originálních nápadů. Světy nejsou řazeny tradičním a nudným způsobem (úroveň 1, úroveň 2... úroveň 36), ale jsou propojeny.

Jsou zde nějaké zvláštní technické inovace?
Animace těch potvor. A pak samotný počet vetřelců. Hra je také v hi-res, což je stále vzácnost.

Jaká je minulost vašeho týmu?
Pracujeme spolu již 16 let a máme za sebou *Elite*, původní *Virus* (jak jinak), *Frontier: First Encounters* a hm... věci pro Segu.

Proč by si měl člověk koupit právě tuto hru?
Protože zde může objevovat mnoho věcí. Většina her si je podobná jako vejce vejci, pouze se odlišují grafikou a několika málo novými rysy. *V-2000* do této kategorie nepatří. Doufám, že se stane hrou, k níž se v budoucnosti budou přirovnávat ostatní.











[1] Třískněte do otevřených bedniček, které se povalují okolo. Získáte bonusové body a energii. [2] Útok krabů je v *Ninjovi* obzvláště nepříjemný, a to kvůli jejich neuvěřitelné velikosti a pekelně rychlým klepetům. [3] Zvláštní zbraně dokáží zlikvidovat celý tucet nepřátel v mžiku oka. Nebo možná ještě rychleji. [4] Bohužel utéct domů a schovat hlavu pod peřinu je volba, kterou hra nenabízí.

Starojaponské boje jako 3D adventura.

NINJA: SHADOW OF DARKNESS

Styl: 3D adventura
Distributor: Eidos
Výrobce: Core
Datum vydání: září

Po triumfálním návratu Lary Croft v *Tomb Raider 2* a již o něco méně působivé bojovce *Fighting Force* se Core Design vrací na scénu se hrou *Ninja: Shadow of Darkness*. Právě o ní jsme si povídali s Troyem Nortonem...

Dokázal by jste hru popsat několika větami?
Ninja je rychlá bojovka v arcade stylu s několika logickými prvky v rámci svého 3D prostředí, v němž se odehrává. Ve hře vás čeká více než 50 nepřátel, včetně některých bossovských hromotluků. Hra má 12 úrovní odehrávajících se v rozmanitých interiérech i exteriérech starodávného Japonska. Hlavní postavy budou používat zbraně, které jsou obdařeny magickou silou. Navíc kromě obyčejných bojových pohybů má hra ještě pět zvláštních.

Je v této hře něco, co jsme ještě neviděli?
Většina prvků, které se dnes ve hrách objevují, již znáte odjinud. Do naší hry jsme chtěli včlenit hodně prozkoušených prvků, o nichž víme, že spolehlivě fungují. Ostatně není ani důvod za každou cenu přidávat nové prvky, pokud by nepřispívaly ke hráčově zábavě. *Shadow of Darkness* v sobě má mnoho zvláštních efektů, hra je rychlá a plná akce - doufáme, že kombinace těchto prvků hráče dokáže naprosto upoutat, a to jak vizuálně, tak duševně.

Co bude nejlepší částí hry?
Nejlepší částí hry je celková rovnováha herních prvků (zvláště rychlá akce, bojování ve stylu soubojových her, prvky plošinovky a puzzle), a to již vůbec nemluvím o těch bossech, s nimiž se střetnete!

Čím bude lepší než všechny ostatní hry stejného zaměření?
Myslím, že na PlayStation v současné době neexistuje mnoho takových her. Díky svému akčnímu stylu bude *Ninja* poutavý od samého začátku až do konce.

Jsou zde nějaké zvláštní technické inovace?
Především počet věcí, které se najednou odehrávají na obrazovce, celková velikost a velký počet zloduchů. Také by měly zapůsobit některé z opravdu úchvatných zvláštních efektů jako voda a blesk. Hodně jsme pracovali na tom, aby hra běžela ve svižném tempu - chceme, aby děj plynule ubíhal.

Jak byste hru někomu doporučil?
Tato hra zaujme každého, kdo si při hrách rád užije legrace - zaujme ho svým důrazem na hratelnost a napínavý děj.



PROFIL



Troy Horton

- **Zaměstnání:** producent
- **Popis práce:** dohlížet na design a obsah hry, zajišťovat, že tým dodrží termíny
- **Minulost v oblasti her:** dva díly hry Tomb Raider
- **Vliv na hru Ninja:** Shadow of Darkness: černý tygr, duchové a skřeti
- **Oblíbená hra:** Soul Blade a také mám rád Super Mario Kart - verzi pro Super Nintendo, režim pro více hráčů





[1] Ninja - starý orientální symbol cti, celistvosti a extrémního násilí. [2] Náš přítel se právě dostal do další rvačky poté, co se pokusil použít klobouk jednoho z vesničanů jako pánvičku.

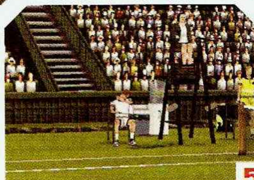
Tenis i se sběrači míčků.

ACTUA TENNIS






[1] Ve hře je spousta slavných tenistů. [2] Prohozy křížem jsou velice účinné. [3] Najednou mohou hrát až čtyři hráči. [4] Pohled kamery zblízka ukáže hráče v detailním záběru. [5] O přestávkách je dokonce i občerstvení.



Styl: sportovní
Distributor: Gremlin Interactive
Výrobce: Gremlin Interactive
Datum vydání: červen

PROFIL



Pete Cook

■ **Zaměstnání:** producent

■ **Popis práce:** odpovědný za celkový design hry, plánování a produkci

■ **Historie na poli her:** to je dlouhý seznam, za všechny jmenujme Actua Golf 1, Actua Golf 2, ZOO 2 Shadow Fighter (Amiga), Nigel Mansell's Indy Car (Mega Drive/ SNES)

■ **Vliv na tuto hru:** „Zhlédli jsme všechny ostatní tenisové hry pro PlayStation. Chceme sloučit hratelnost - řekněme Smash Courtu - s typickým actuovským realismem a vytvořit nejdokonalejší tenisovou hru."

■ **Oblíbená hra:** „Elite (stará klasika), ale v poslední době jsem strávil hodně času u Motorhead."

Gremlinovský tým Actua odložil golfové hole, pověsil kopačky na hřebík a chystá na nás světovou tenisovou elitu. O hře *Actua Tennis* hovoří Pete Cook.

Popište nám *Actua Tennis* několika větami.
To nemyslíte vážně! No dobře, Borgův prohoz, McEnroeův kraťas, Samprasova smeč a podání Rusedského. Gremlin vedou nad zbytkem 40:0. Je to třešnička na dortu her pro PlayStation. A proč to bude nejlepší tenisová hra všech dob? No, hráli jsme a hodnotili všechny ostatní tenisové hry, a máme pocit, že jsme se dost poučili, navíc máme opravdu skvělý motion-capturing, díky němuž vypadají postavy jako skutečné a pohybují se velice ladně. Hra bude mít standardní volby, mnoho specifických rysů, turnaje, skvělé komentáře od Barryho Daviese a Sue Barkerové - co víc si člověk může přát?

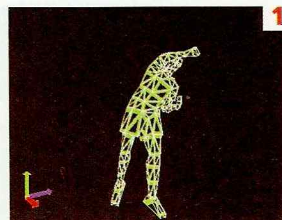
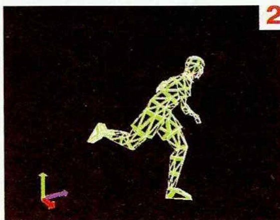
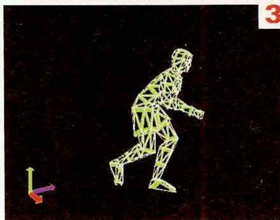
Je zde nějaký 3D motion-capturing?
Motion-capturingu je zde habaděj - právě díky tomu se hra tak dobře hraje. Udělali jsme motion-capturing u hráčů, čárových rozhodčích, sběračů míčků, prostě všeho kolem.

Jsou zde nějací skuteční hráči? A co třeba něco na způsob digitalizované repliky Wimbledonu?
Hra je plná skutečných hráčů - máme zde celou světovou špičku, jak v mužích, tak v ženách. Nicméně o žádné digitalizované replice Wimbledonu nemůže být řeč - to je přece fotbalové mužstvo a nemá co do činění s naším tenisem.

Co se loni stalo? Neměla hra být uvedena na trh již koncem loňského léta?
No, část motion-capturingu, který jsme loni udělali, nebyl přesně to, co jsme chtěli. Jsme perfekcionisté, a tak jsme se rozhodli to předělat. Stáli jsme před rozhodnutím: buď hrou jen tak proběhnout a vydat ji na Vánoce, nebo na ní strávit o něco více času, vše znovu v klidu projít a vydat ji letos v létě.

Proč by si měl člověk vybrat zrovna *Actua Tennis*?
Kvůli motion-capturingu, skvělému komentáři, realistickému ztvárnění a skutečné hratelnosti - hra má navíc turnaje, světový okruh, skutečné hráče, měnící se počasí, více úhlů pohledu kamery, více druhů povrchů - prostě vše, co můžete od tenisové hry očekávat a chtít. To vše a navíc záruku kvality, kterou je jméno Actua.

Řekněte nám nějaké tajemství.
Jeden z hráčů má můj obličej. Neřeknu který (ale není to žena).

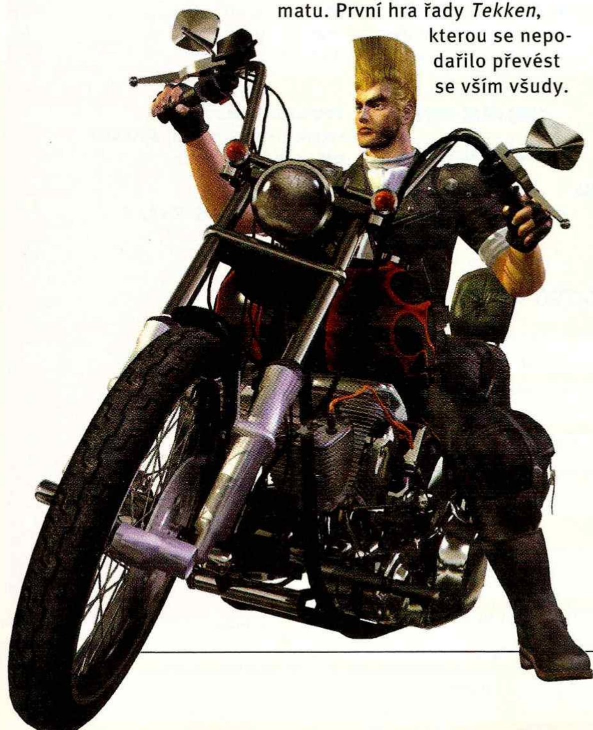
[1-3] Gremlinovský nákladný motion-capturing deseti kamerami prý dává hráčům podle lidí z Actuy nejlepší animaci, která se kdy v tenisové hře objevila. Blahopřejeme.



Další z řady těch nejskvělejších bojovek, které kdy byly vytvořeny. Čeká nás turnaj Krále železné pěsti. To může být jedině *Tekken 3.*

Špatné zprávy. Dvě. Nejdřív ta první (kašlání). Přesto, že hra *Tekken 3* byla v Japonsku vydána 29. března (což znamená, že už je na trhu tři měsíce), mají ji Sony v současných plánech na vydání pro Evropu poznamenanou až na září, takže se moc nevzrušujte.

Druhá špatná zpráva. *Tekken 3* není dokonalá konverze automatu. První hra řady *Tekken,* kterou se nepodařilo převést se vším všudy.





[1] Ti, kteří očekávali velkou grafickou renovaci po *Tekken 2*, budou zklamáni. [2] Ale přesto se stává nejlepší bojovkou na celém božím světě. Opravdu.



Po úspěšném nacpání všeho grafického bohatství dvou předcházejících arkádových her do verzí pro PlayStation, se bohužel ukázalo, že kompletní převod úžasných možností automatového System 12 do PSX-varianty je za hranicemi možností firmy Namco.

Je to tedy doopravdy jenom ztráta času? Blbost? Hovadina? Určitě ne, protože *Tekken 3* je bez jediné známky pochybností nejlepší bojovka, která kdy existovala. Tato verze pro PlayStation, i když došlo ke ztrátě několika polygonů a nějaký ten detail pozadí chybí, obsahuje stejnou dynamitovou nálož hratelnosti jako její coin-opový předobraz. A kouká z ní i dobrý obchod.

Jedině Bůh bojovek na PlayStation, Namco, může sesadit dosavadního vládce trhu, hru *Tekken 2*. Zná recept na vítězství, jeden už konečně vymyslel, a tak *Tekken 3* není jen přepisem dalšího pokračování světově nejproslulejší bojové série, ale spíše logickým rozvíjením tekkenovského tématu. Výsledkem je, že se *Tekken 3* na

TATO VERZE PRO PLAYSTATION OBSAHUJE STEJNOU DYNAMITOVOU NÁLOŽ HRATELNOSTI JAKO JEJÍ COIN-OPOVÝ PŘEDCHŮDCE.

■ VÝROBCE:	**Namco**	■ ZEMĚ PŮVODU:	**Japonsko**
■ DISTRIBUTOR:	**SCEE**	■ STYL:	**bojovka**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**září**	■ POČET HRÁČŮ:	**1 nebo 2**

BOJOVNÍCI

Toto je deset bojovníků, které si můžete zvolit hned na začátku, ale zvládnutí hry s každým z nich poskytuje dalšího hratelného bojovníka, až k celkovému počtu 20. A pak jsou tu ještě dva další tajní borci...

Jin Kazama



Úzkostí sužovaný produkt beznaděje a milostného spojení mezi Kazuya Mishimou a Jun Kazauyou, oba jsou již dlouho mrtví. Zároveň to je hlavní hrdina hry. Byl vychováván svým dědečkem, Heihachim, a vydává se na trestnou výpravu, aby porazil toho, kdo zabil jeho matku.

Paul Phoenix



Teď je mu 46. V *Tekken 2* mu jen o vlásek uniklo vítězství a nyní je favoritem na titul třetího Krále železné pěsti, i přes pokročilý věk. Poté, co Paul dostane výzvu, jde rovnou na věc a zdrží se jen tím, že s sebou vezme Foresta Law, i přes nesouhlas jeho otce.

Fan Hwoarang



Hwoarang je korejské zázračné dítě Baek Doo Sana, mistra tae kwon do z *Tekken 2*. Je to zloděj. Organizuje pouliční souboje, přijímá sázky, pak se na všechny vykašle a prachy si nechá. Když se ale pokusil oblafnout Jina, skončil boj nerozhodně, a teď hledá pomstu.

Eddy Gordo



Když se jeho otec, bohatý brazilský obchodník, dostane do rukou ilegální zločinecké organizace, je do toho zatažen i Eddy a na čas uvězněn. Během nepokojů ve vězení se dozví od starého muže o bojovém stylu Capoeri a naučí se tomuto umění. Teď je venku a bude se mstít.

1


2


3


4

[1] Nové úkrokové pohyby poskytují *T3* věrohodnější 3D pocit a možnost chodit kolem protivníka. [2] Tekken Ball je jedním z prémiových režimů, který má udržet váš zájem. [3] Tajná postava Doktor B. se plíží kolem jako nějaký podivín. [4] Největšího účinku dosáhnete aplikací série úderů na vašeho protivníka.

první pohled od *Tekken 2* neliší tak, jak jste mnozí jistě doufali (ať už co do vzhledu, nebo hratelnosti), ale to je důkazem skvělé kvality hry *Tekken 2*, nikoliv sebemenšího zaváhání ze strany *Tekken 3*. A po třiceti sekundách hraní už není pochyb o tom, že *Tekken 3* JE LEPŠÍ - a tím pádem NEJLEPŠÍ.

Třetí turnaj Krále železné pěsti uspořádal Heihachi, aby se pokusil přimět Boha boje ke zjevení. Poukazuje na to, že Bůh boje ovládá duše velkých bojovníků, a bude tudíž nucen zakusit sílu a skvělost ostatních bojovníků. Jin Kazama, hrdina *Tekken 3* a Heihachiho vnuk zde tedy působí jako dokonalá návnada, i když Jin samotný se spíše chce pomstít za smrt své matky Jun. Nějaké námitky? Chcete pěstí?

Turnaj se koná 19 let po skončení dvojky - tedy *Tekken 2*. V důsledku toho někteří bojovníci chybí (Jun, Michelle), objevili se někteří noví (Hwoarang, Eddy), některým už zešedivěly vlasy a narostly vousy (Paul, Heihachi) a někteří jsou, díky tomu, že posledních 19 let strávili v kryogenní suspenzi, přesně takoví, jak si je pamatujete (Nina a Anna).

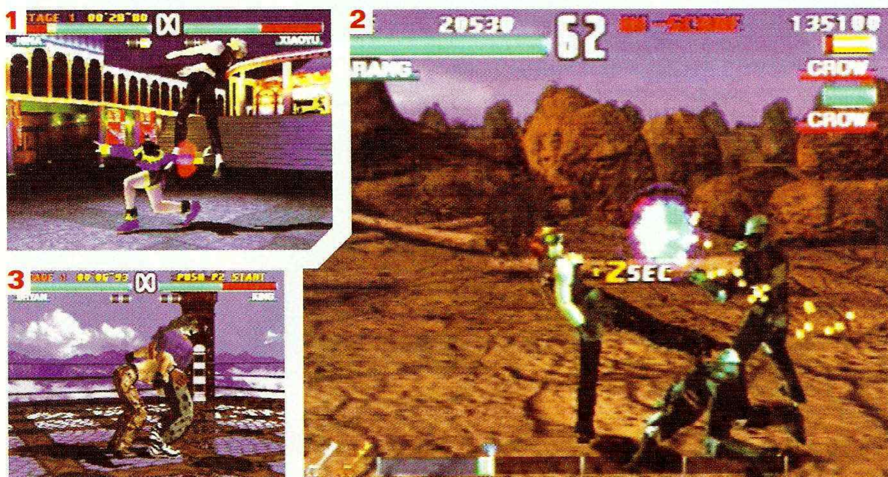
Hru uvádí další přepychové intro, jak jen ho umí jedině Namco, a které končí tím, že se hlavní hrdina *Tekken 3*, Jin Kazama, vynoří ze světelné koule a má fantasticky ďábelské tetování. Podívá se vzhůru na měsíc a spatří zjevení. Byl to snad Bůh boje? Co myslíte?

Stejně jako dřív je v počátečním výběru deset postav. Pokud jako jedna z nich hru projdete, dostanete jako prémii k dispozici jednoho z dalších deseti. Tito zvláštní hrdinové

TYGŘÍ OBLEČEK PROMĚNÍ CHUDÁKA EDA V DISKO KAŠPARA SEDMDESÁTÝCH LET.



[1] Přesto, že se pozadí *Tekken 3* více podobá 3D, má jednoduchou panoramatickou 2D strukturu. [2] Režim Force vám v dalším doplňku ke hře umožní utkat se s více protivníky 'pouze pro PlayStation'. [3] K dispozici jsou všechny vaše oblíbené pohyby - a ještě další navíc.

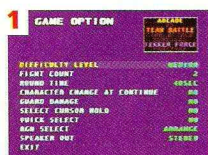


KDYSI ZNÁMÉ PŘEHOZY NAJEDNOU VYPADAJÍ ÚPLNĚ NOVĚ DÍKY ÚKROKU.

byly nasazováni i v automatové variantě, kde se jeden po druhém magicky zjevovali v pomalém časovém sledu mnoha měsíců, a tak udržovali pozornost závisláků navštěvujících stroje. Navíc k těmto 20 jsou tu ještě dvě další tajné postavy (Doctor B, přítel Yoshimitsua, a Gon, malý legrační dinosaurus), podtrženo a sečteno, celkem 22 postav. A co víc, někteří mají i různé převleky, například tygří obleček Eddyho Gorda, který chudáka přemění na diskotékového týpka sedmdesátých let se střapatými vlasy a nechutně těsnými kalhotami.

I když je zachován tekkenovský boj na 2D plánu (není zde 3D-volnost her *Bushido* a *Tobal*), udělal se alespoň krok ke třetí dimenzi. A to v podobě nového pohybu úkroků do stran, což vám umožňuje uhýbat před protivníkovými pěstmi a kopy. Zajímavější však jsou další nové pohyby, které máte k dispozici. Když váš protivník ukročí před vaším výpadem k přehozu, bude váš dobře známý přehoz najednou vypadat úplně jinak, protože váš bojovník přizpůsobí svůj útok tak, aby mohl lépe popadnou bokem postaveného nepřítele. I každý ze starých bojovníků ovládá nový soubor pohybů. Jak jinak.

Opět chybí střílecí pohyby (nepočítáme-li Ogrův žhavý dech), ale všichni hrdinové nyní mají nově tzv. 'reversals' (obra-





[1] Pokračujte ve hraní. [2] V opakovače si ještě užijte Eddyho podivínský, break-dance.

BOJOVNÍCI

Nina Williams



Nina byla v *Tekken 2* zajata Kazuyou a umístěna do pokusné jednotky kryogenního spánku. O 19 let později ji náhodou probudila Heihachiova soukromá armáda Tekkenshu. Pamatuje si všechno a ovládá ji Bůh boje. Její úkol? Zavraždit Jina Kazamu.

Yoshimitsu



Přes stále zlověstnější vzezření je to dobrý chlapík. Jeho přítel Dr. B přivedl k dokonalosti jednotku kryogenního spánku a zmrazil v ní svou nemocnou dceru. Jediným lékem je krev - koho jiného než Boha boje. Yoshimitsu má před sebou spoustu bojování.

King



Sirotek, kterého přijal stejnojmenný bojovník, nyní v důchodu. Po demisi Kinga prvního zdědil jeho leopardí čepici i wrestlingové bojové umění. Armor King se po uvedení nového Kinga prořekne, že původního Kinga zabil Bůh boje a motivace je na světě.

Ling Xiaoyu



Další nováček. Ling Xiaoyu se schovala na Mishimově lodi, když kotvila v Hong Kongu. Poté, co byla objevena, poněkud protřídila stráže a zaujala přihlížejícího Heihachiho natolik, že jí slíbil pomoc, pokud zvítězí v souboji.

BOJOVNÍCI

Forest Law



Na návštěvě u Marshala Lawa při každodenním cvičení pochlebuje Paul mladému Forestovi, který je podobný Bruceovi Lee. Říká mu, že je lepší než jeho otec, a pozve ho, aby se zúčastnil turnaje. Forest vyskočí na Paulovu motorku a odjede s ním vstříc slávě. Starý pan Marshal se ale nedá příliš otrávit.

Lei Wulong



Mezinárodní super-rváč, nyní 45 let. Bez obav se pokusil vstoupit do souboje přes Heihachiho a doufá, že bude moci bojovat se svým dávným nepřítelem Brucem, kterého skoro vyřídil v *Tekken 2*. Bruce se údajně zabil při nehodě letadla, ale Lei je přesvědčen, že vlastní smrt pouze fingoval.

ty). Tímto speciálním protiúderovým krytem nejen zastavíte přicházející útok, ale nasměrujte pěknou dávku úderu zpátky na útočníka. Fintička jak zlikvidovat chytrouše, který se vás pořád snaží uzemnit tím samým jednoduchým combem.

[1] Po tom všem, co jste o tomhle 'Bohu boje' slyšeli, je hezké moci s tou sviní konečně prásknout o zem. [2] Jak se dalo čekat, *Tekken 3* nezahodí ani jednu příležitost graficky se blýsknout.





Až skončíte s objevováním všech tajných postav, je připravena spousta nových režimů a doplňků, aby vás hraní doma jen tak neomrzelo. Patří k nim obvyklý Time Attack a Practice Mode, plus nové módy Tekken Force, Tekken Ball a Theatre.

Tekken Force je volba hry se skrolujícím pozadím, něco na způsob hry *Final Fight*. Váš bojovník (v menší a méně detailní podobě) pochoduje zleva doprava a mlátí nejen své staré známé kolegy-bojovníky, ale občas i některého z poskoků Boha boje. Poprvé budete ve hře *Tekken* bojovat s více než jedním protivníkem najednou. Ze všech stran se budou slézat lidé, aby si do vás bouchli, než se vydáte na útěk. Je to vítaná novinka v tradičním tekkenovském repertoáru, která přináší oživení a moře zábavy.

> POPRVÉ BUDETE VE HŘE *TEKKEN* SOUČASNĚ BOJOVAT S VÍCE NEŽ JEDNÍM PROTIVNÍKEM.

Volba Tekken Ball není žádný obtížný speciální pohyb, ale jde o bizarní verzi volejbalu, která se spustí po objevení všech hlavních postav. Tady místo bojování s nepřáteli pláceáte do velkého plážového míče (samozřejmě ve zcela nové plážové aréně). Když se vašemu protihráči nepodaří odehrát míč zpět, utrpí újmu na zdraví, zvlášť když proti němu byl míč vyslán speciálním pohybem. Je to úchylná, ale zároveň skvělá zábava.

A pokud se vám skvělá intra a závěrečná sekvence líbily (a komu taky ne), volba Theatre vám poskytne další chvíle o něco pasivnější zábavy. Umožní vám nejen hrát všechny sekvence a intra z *Tekken 3*, jak se vám zlíbí, ale dokonce i všechny z *Tekken 1* a *2*, pokud máte starší díly doma samozřejmě.

A až zvládnete všechny pohyby každého závodníka i volbu Tekken Force, objevíte všechna tajemství a stanete se opravdovými Bohy boje, i pak vám zůstane režim pro dva hráče, se kterým si snadno vystačíte až do důchodu. To všechno dává dohromady pořádný balík nejvyšší kvality, a až vyjde, nebude mít soupeře. Začněte šetřit.

Daniel Griffths











[1] Chudák stará Nina byla posledních 19 let mimo. [2] Zakončovací sekvence dinosaura Gona. [3] Yoshimitsu a [4] Jun.



NÁZOR

PLUSY

- Nejlepší bojová hra, která kdy na světě existovala.
- Fantastická grafika, plus hudební zjevení.
- Nejúžasnější bojové hmaty.

MINUSY

- Zářijové uvedení v Evropě.
- Možná trochu moc podobná hře Tekken 2.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Protože vlastníme dokončenou japonskou (zcela kompletní) hru, jsou všechny spekulace o další zlepšeních nesmyslné. Všechno, co můžeme dělat, je doufat a modlit se za perfektní PAL konverzi - a tu Namco určitě dodá.

DEAD OR ALIVE

Trochu Jeana-Clauda vrak Damma, něco z atmosféry filmů z Vietnamu a hlavně hodně výkřiků typu „ááách!". Je to bojovka s dámskými bonusy.

Krásu ženského těla lze ocenit mnoha způsoby. Fotografickou kolekcí Claudie Schifferové, uměleckým dílem Rubense nebo studiemi Henri Laurense. Stejně tak dobře se pochopitelně můžeme zaměřit na pornografické filmy, bulvární plátky nebo erotické časopisy. No, a pak je tu ještě možnost hry *Dead or Alive*. Je plná prsatých žen a oblých boků, to vše pěkně zostra. Není pochyb, že jde o cynický marketingový fígl směrovaný na mladé, hormony nadupané hochy. Fígl takového ražení v běžných videohrách není často k vidění.

Dead or Alive je kromě toho velice rafinovanou trojdimenzionální kopací, házecí a mlátící záležitostí. Účastníci jsou velcí, elegantní a vypadají, jako kdyby je sestavili z obrovského lodního kufru plného polygonů. Můžete si vybrat z 11 bojovníků. Jejich rozmanitosti se vyrovná snad jenom elegance pohybů. Jinými slovy: animace je příjemně osobitá, což dává hře zvláštní kvalitu, nádech automatu.

Hratelnost je asi taková, jakou si dokážete představit u her tohoto typu. Veškeré dění se odehrává na čtverci, který byl asi sestaven z velkých korkových dlaždic. Pozadí je statické, fotorealistické, ale dosti tuctové: šibenice, západ slunce, diskotéka... Vždyť to znáte. Pokud můžeme o pozadí vynést nějaký soud, tak snad jen konstatování, že hru kazí. Třeba to v plné verzi opraví.



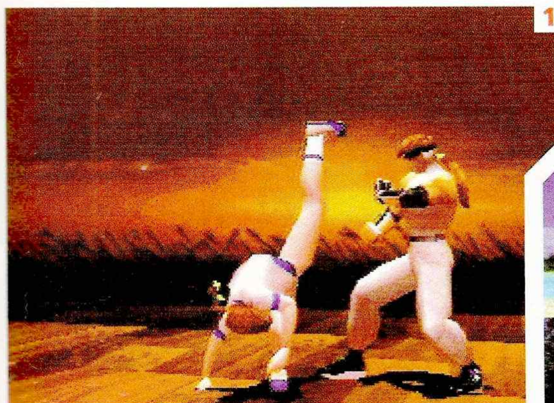


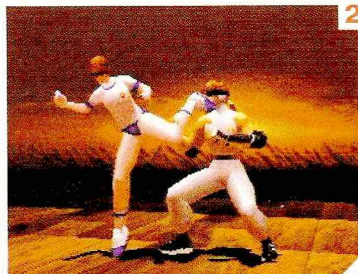


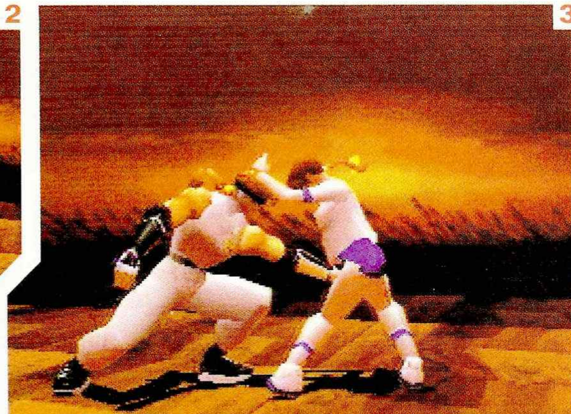
[1] Velké, dobře stavěné postavy, elegantně a s ledovým klidem ze sebe navzájem dělají sekanou. [2] Jej! Dobře načasovaná rána na vanu. To muselo bolet.

■ VÝROBCE:	Tecmo	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ DISTRIBUTOR:	SCEE	■ STYL:	3D bojovka
■ DATUM VYDÁNÍ:	červen	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

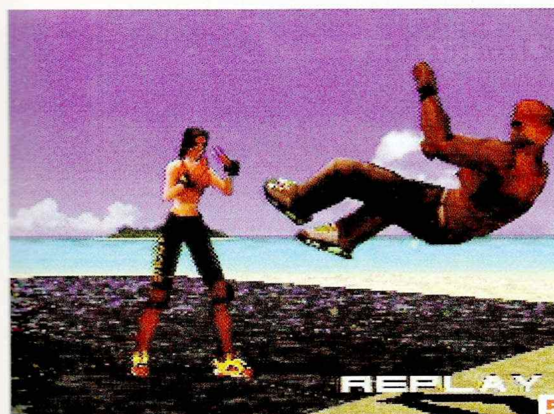
[1] Stojka patří do tělocviku na základní škole, ne do bojové arény. [2] Teda... opravdu úchvatná kombinace. [3] Jako kdyby rány pod pás byly něco férového. [4] Komplikované myšlenky vám tato geniální hra sděluje jediným výstižným slovem. [5] Tady se můžete zpomaleně podívat, jak vám vytéká mozek z hlavy.











BOJ V *DEAD OR ALIVE* SE NESE VE STYLU VRÁŽENÍ A MLÁCENÍ, PŘIČEMŽ HRA POSKYTUJE OBROVSKOU ŠKÁLU ÚDERŮ.

V úvodním menu najdete obvyklý výběr. Můžete se účastnit turnajů, zvolit si boj na čas, přežití, režim pro dva hráče, a samozřejmě i tréninkový režim, pokud náhodou máte pocit, že vaše schopnost rozsekat protihráče na kusy je nějak nedostatečná. Má to něco do sebe, neboť tyto rozmanité režimy vás alespoň ke hře připoutají na delší dobu a jen tak vás neomrzí. Boj je ve stylu vrážení a mlácení, přičemž hra poskytuje obrovskou škálu úderů. Pokud protivníka dobře trefíte, odměnou vám bude výbuch bolestného řevu. Dokonce i ta nejmenší facka zde zní jako výbuch granátu, což je věc, která se mimo filmů s Budem Spencerem a Terencem Hillem zrovna moc neslyší. Zkuste kombinaci úderů, a bude to, jako když se vám rozpadá obývák na kusy. Pokud se pořádně rozjedete a protivníka vykopnete z ringu, vyletí do vzduchu, jako kdyby šlápl na neviditelnou minu. Je to celé nějaké divné.

Postavy účastnící se těchto brutálních hrátek lze rozdělit na tři skupiny. Ženy, které vypadají jako přiblblé manekýnky, militarističtí svalovci a akvalungoví potápěči. Poslední skupina je však zastoupena pouze jedním členem, nicméně je dostatečně zvláštní postavou na to, aby byl zmíněn.

Po projití několika úrovněmi ze hry bolí hlava. Zvláště pokud proti sobě máte vnadné šťabajzny. V důsledku toho je dobré se naučit několik zvláštních kombinací, jinak budete procházet vyššími úrovněmi jen těžko. Křivka znázorňující nabývání zkušeností je dobře vymyšlenou věcí.

Konečná verze by měla zaujmout jak opravdové bojovkové ďábly, tak i nováčky v žánru. Úvahy o tom, že by vás hra mohla omámit, snad zůstanou pouze na teoretické rovině. 

Stephen Pierce





[1] Dvě ženy proti sobě. [2] Údery na genitálie rozhodně nejsou pouze mužskou záležitostí. A to je možná dobře.



NÁZOR

PLUSY

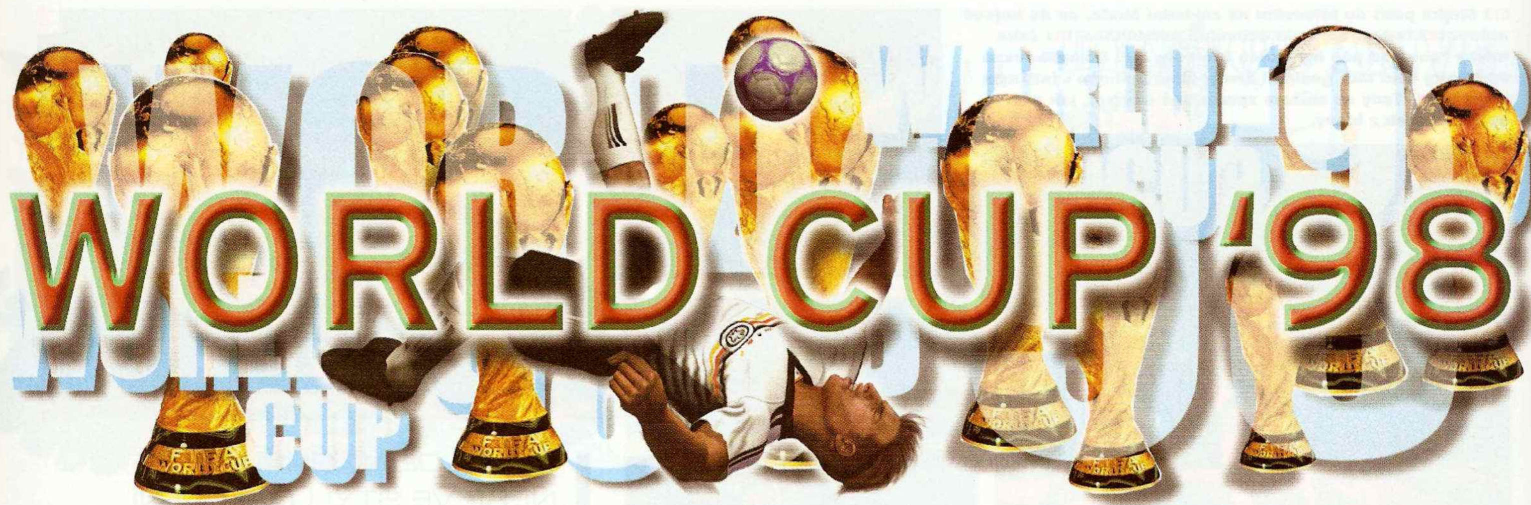
- Plno dobře propracovaných postav.
- Hra je napínavá a celkem i strhující.
- Předimenzované zvukové efekty zvyšují razanci.

MINUSY

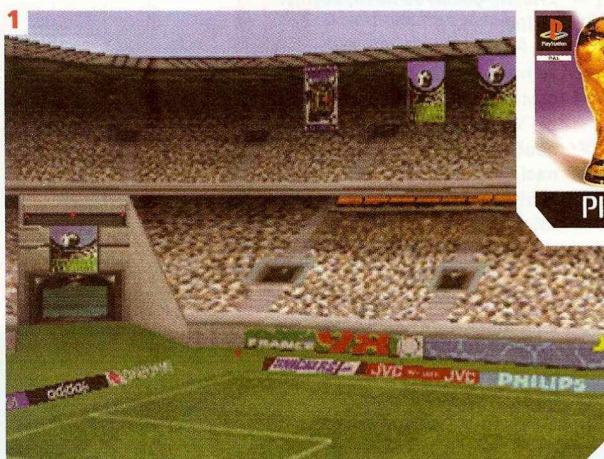
- Pozadí je poněkud fádní.
- Po pátém zlikvidovaném soupeři začínají být protivníci opravdu drsní.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Lepší pozadí by mohlo titulu dodat přesvědčivější nádech reality, výběr doplňků energie by mu mohl dodat další rozměr. Každopádně, věci se mají tak, že *Dead Or Alive* se jistě zařadí mezi nejzuřivější hrané hry na PlayStation.



Vzdouvající se šortky, pleskání kůže na vymakaných stehnech a spousta vyvětraného piva. Další fotbalová hra, ale tak trochu jiná...







[1] Detailní pohled na zaplněný stadion dokonale navozuje atmosféru velkého utkání. [2] Díky licenci bylo možno použít image mistrovství světa. [3] Velcí, dobře vykreslení hráči na sobě mají oblečení, které vypadá skutečně jako oblečení.

Jen málo sportů úspěšně kombinuje energii vzdušných kraťasů s hebkostí mužné kůže. Napadne vás neformální kriket, ale zde není vhodná chvíle přít se o tom, jaké fantazie vzbuzuje. A ať jsou vaše vnitřní pocity, když vidíte líbat se dospělé muže, jakékoliv, hra „nohy a míče" je prostě king.

To nás přivádí k *World Cupu '98* od Electronic Arts. Je to přímé pokračování velice oblíbené hry *FIFA: Road To World Cup* (PSM hodnocení 8/10) a vypadá hodně dobře. Již titul napovídá, že to nebude tak úplně normální fotbálek, jako spíše plnohodnotný průvodce velkou sportovní událostí raného francouzského léta. Licence od FIFA umožňuje, že ve hře jsou všechny zúčastněné týmy (a ještě osm dalších, které neuspěly v kvalifikaci), ale také kompletní soupisky hráčů a dokonce i hrací rozvrh den po dni, stejně jako všechny stadiony, na nichž se bude hrát.

Tak, jak to vypadá a jak se to hraje? Odpověď je, že docela dobře a možná ještě lépe. Hra běhá v podstatě na upraveném *RTWC*. Chlapci a chlapi tu jsou graficky lépe propracovaní, během zápasu si většinou zašpiní dresy a někdy i natrhnou trenýr-

BĚHEM ZÁPASU SE VĚTŠINOU ZAŠPINÍ DRESY A NĚKDY I NATRHNOU TRENÝRKY.

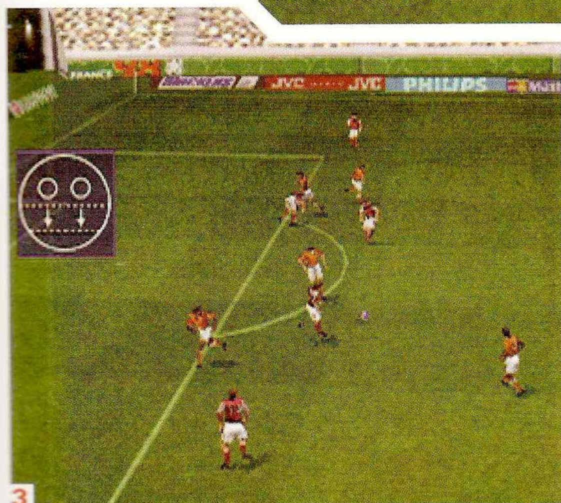
■ VÝROBCE:	EA Sports	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
■ DISTRIBUTOR:	Electronic Arts	■ STYL:	sportovní
■ DATUM VYDÁNÍ:	květen	■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2





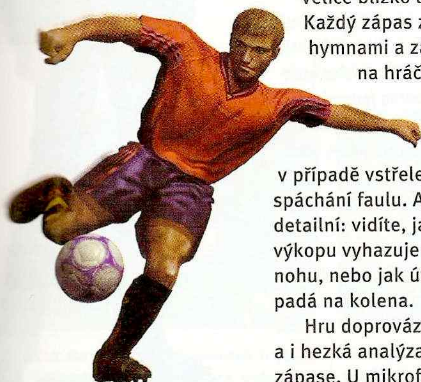


[1] Zkušený hráč právě předvádí dokonalý skluz. [2] Tady padlo opravdu hodně gólů. [3] Ukázka užití volby nastavení taktik během hry. [4] V celé hře máte možnost slyšet muže, kteří se cpou hranolkami a zvětralým pivem a navíc mimochodem fandí.



ky. Bohužel přestože je pohyb postav ladnější než v předchozí verzi, přesto nedosahuje příslušné úrovně v titulech jako je *Actua Soccer 2*.

Abyste si hru lépe užili, pohybuje se nad hřištěm jedna kamera velice blízko aktuálnímu dění. Každý zápas začíná státními hymnami a záběrem zblízka na hráče obou týmů. Stejně tak kamera zobrazuje detail v případě vstřelení gólu nebo spáchání faulu. Animace je velice detailní: vidíte, jak si brankář při výkopu vyhazuje míč z rukou na nohu, nebo jak útočník po faulu padá na kolena.



Hru doprovází dobrý komentář a i hezká analýza po skončeném zápase. U mikrofonu se střídají Gary Lineker, John Motson a v Anglii velmi uctívaný Des Lynam. Je zde také bonusový komentátor Kenneth Wostenholme, který proslul opakováním fráze „myslí si, že už je konec." Ten se ke slovu dostává, když se přesunete k výběru historických týmů - to znamená, že si můžete zahrát například zápas Anglie-Německo z roku 1966, hráči mají pochopitelně dnes už nemoderní dlouhé šortky a obraz je černobílý a zrnitý. Podobně všechny zápasy ze sedmdesátých let se nesou ve znamení vybledlých barev.

Jedním z úskalí všech fotbalových her je neschopnost brankářů. Zdá se, že *World Cup '98* se zaměřil i na tento problém, a tak brankáři konečně dokáží správně odhadnout vzdálenost mezi hráčem a míčem. Když jim dáte povel, vyběhnou a skočí hráči pod nohy a nebudou jako dříve stát na brankové čáře a čekat, až útočník vystřelí. Co se týče méně podstatných aspektů, pak je zajímavý výběr variant hráčů pro tým,

> SKVĚLE SE OVLÁDÁ, A GRAFICKY JE TAK SEXY, JAK JEN SKUPINA MUŽŮ V TRENÝRKÁCH MŮŽE BÝT.

neboť můžete měnit rysy jednotlivých fotbalistů a svým hvězdám opatřit opravdu ulítlé účesy. Určitě se při tom dobře pobavíte. Dále stojí za zmínku, že se mění počasí, i když zde pochopitelně chybí sníh, jelikož pravděpodobnost, že by se toto mistrovství světa hrálo v takových podmínkách asi není příliš vysoká.

Zdá se, že vše bylo podřízeno snaze přiblížit hru co nejvíce ke skutečnému fotbalu: Podíváte se na zápas v televizi, pak si ho znovu zahrajete na PlayStation. *World Cup '98*, který má doznat již jenom kosmetických úprav, vypadá hodně dobře, skvěle se ovládá a graficky je sexy tak moc, jak jen skupina mužů v trenýrkách může být. A s licencí v kapse... no konkurenti musí být rudí vzteky.

Stephen Pierce









[1-3] Je čas na soutěž. Před sebou máte výběr dresů. Ale ke kterým týmům patří? Za pomoci znalostí a úsudku přiřaďte dresy jednotlivým mužstvům, odpověď zašlete na obvyklou adresu a prvních pět správných odpovědí vyhraje skvělý výlet do Afghánistánu.



PLUSY

- Pečlivá pozornost věnovaná grafickým detailům.
- Značná rozmanitost.
- Skvělý průvodce k letošnímu mistrovství světa.

MINUSY

- Stále ještě nedosahuje ladnosti některých fotbalových simulátorů.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Doladění pohybu hráčů by hru pozdvihlo na úroveň nejlepších fotbalových her. Hlavní menu by mohlo být jednodušší - je totiž trochu matoucí. To jsou ale jen takové drobné chybičky.

■ VÝROBCE:	Squaresoft	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ DISTRIBUTOR:	Sony	■ STYL:	RPG
■ DATUM VYDÁNÍ:	bude ohlášeno	■ POČET HRÁČŮ:	1

Parasite Eve

Squaresoft vydává první role-playing game od dob *Final Fantasy VII* a celá planeta sedí a čeká.







[1] Pozadí hry je až nemožně detailní. [2] Grafické frajeřinky ve stylu *FFVII*. [3] Trapas.



NÁZOR

PLUSY

- Vypadá skvěle.
- Zabírá celá dvě CD.

MINUSY

- Jednodušší než *FFVII*.
- Rozhodně to není klon *Resident Evil 2*.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Zoufale pomalá první půlhodina hry odradí mnohé lidi, kteří *PE* zkoumají v naději, že naleznou *Resident Evil* v squareovském stylu. A pak rozhodnutí zjednodušit boje, zbraně a systém upgradů zklame také skalní příznivce *Final Fantasy VII*. Hmm.

Kopií *Final Fantasy VII* se prodalo víc kusů, než je atomů v krávě, a *Resident Evil 2* opouští regály stejně rychle jako krysy potápějící se loď. Jaký manévr by tedy mohl být lepší než zkombinování nejlepších momentů obou her do samostatného celku, který ovládne svět? Taková je podstata *Parasite Eve*.

Vytvořili ji Squaresoft, tvůrci *Final Fantasy VII*, takže mezi oběma hrami najdeme mnoho podobností. Zaprvé vnitřní grafika hry je tak luxusní, jak jen si dovedete představit, s onou již dobře známou směsí polygonálně propracovaných postav a renderovaného pozadí v hi-res. Kamera je spíše než stylem *FFVII* (který pracuje s celkovými záběry z dálky) inspirována blízkými záběry a nezvyklými úhly jako v *Resident Evil 2*. Stejně tak i postavy jsou mnohem větší a propracovanější, než trpasličí hrdinové *FFVII*. Hru pak ještě dotváří *FFVII* technika skrolujících obrazů, kde je zadní tapeta větší než obrazovka, takže kamera, na rozdíl od *RE*, následuje děj a pohyb postav. Opravdu působivé.



A příběh? Aya Brea, policajtka v civilních šatech, projíždí New Yorkem a snaží se najít a zlikvidovat příčinu neznámého viru. Eve, mutující hostitel viru, způsobuje, že se lidé vzněcují a zvířata se mění v odporné bestie, které ničí všechno živé. Děj začíná v koncertní síni Carnegie Hall (kde se upeče publikum), než se rozšíří na další skutečně existující místa v New Yorku, jako je Zoo v Central Parku nebo Empire State Building.

Ti, kteří by si přáli styl hry *Resident Evil 2* s přestřelkami, budou zklamáni: boje tu jsou ve stylu *FFVII*. Bitvy se ovšem odehrávají spontánně (nikoli střihem do oddělené „tematické" arény) a Aya nemusí jen stát a nechat se tlouci, ale může uhýbat a odrazit útok nepřítele, než se pustí do odvety.

Ovládací systém je sice komplikovaný, ale pořád jednodušší než ve *FFVII*. Právě tohle rozzlobilo skalní přívržence Square, když byla hra vydána v Japonsku, ze všeho nejvíce. Na druhou stranu z *Eve* se právě díky tomu mohlo stát skvělé RPG jak pro fanoušky *RE*, tak i příležitostné příznivce *FFVII*. Současné vybavení hry - od zbraní po příšery - si, jak se zdá, získá nové publikum.

Daniel Griffiths





■ VÝROBCE:	Whoopee Camp	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ DISTRIBUTOR:	SCEE	■ STYL:	plošinovka
■ DATUM VYDÁNÍ:	červen	■ POČET HRÁČŮ:	1

TOMBI

Čas na flám? V této tradiční plošinovce hraje hlavní roli růžovovlasý, prasátka vraždící troll.



[1] Přesto, že je *Tombi* klasická plošinovka, obsahuje i RPG prvky. [2] Vyskočte na jarní zeleň vůkol, teď. [3] Čtěte text, ničte trolly [4] a zlá prasátka.

Ti, kteří strávili svá raná hráčská léta ve společnosti *Super Famicomu*, budou nepochybně znát *Tombiho* styl více než dobře. Je to roztomilé do stran skrolující plošinovkové dobrodružství se silným japonským nádechem (programátory Whoopee Camp dal dohromady bývalý zaměstnanec Capcomu) a hlavním hrdinou, který se náramně podobá jedné z těch malých figurek trollů. Má okázalou kštici růžových pačesů a nosí zelené kalhoty.

Hra se hraje ve 2D, i když postřehneme mírný příklon ke 3D. *Tombi* se občas může pohybovat do a ze scény, ale to je málokdy nutné. Může disponovat jednou nebo dvěma speciálními dovednostmi, k nimž patří ohánění se obuškem, hrůzu nahánějící břišní úder a schopnost přehoupnout se jako Tarzan přes tři větve.Tyto schopnosti potřebuje také proto, že mu v cestě stojí spousta nepřátelských prasátek.

Ačkoliv základní herní akce je tradiční a velmi jednoduchá, objeví se zde i prvky z RPG. *Tombi* musí číst nápisy, které mu pomohou dosáhnout cíle, a je tu inventář, ke kterému může přidávat věci nalezené cestou. *Tombi* musí procházet tam a zpět úrovněmi a používat nashromážděné předměty a shánět informace od lidí, které na své pouti potká.

Na playstationovském trhu v angličtině je titulů tohoto typu velmi málo. Překlad z japonské verze (tam byla hra uvedena jako *Ore Tomba*) je téměř dokonalý. *Tombi* zaujme ty, kteří si libují v klasických 16-bitových plošinovkách, a stejně tak i ty, kteří se chtějí u své PlayStation trochu zasmát.

Steve Bradley 



[1] Se SNES obeznámení hráči budou znát tento do stran skrolující systém. [2] Za pomoci klíčů můžete znovu a znovu vcházet do jednotlivých úrovní. [3] Grafický styl prozrazuje japonský původ.



NÁZOR

⊕ PLUSY

- Velké, nádherně prokreslené sprity.
- Klasická plošinovka plus RPG.

⊖ MINUSY

- Nic nového pod sluncem.
- Nevyužívá možnosti 32-bitové mašiny.

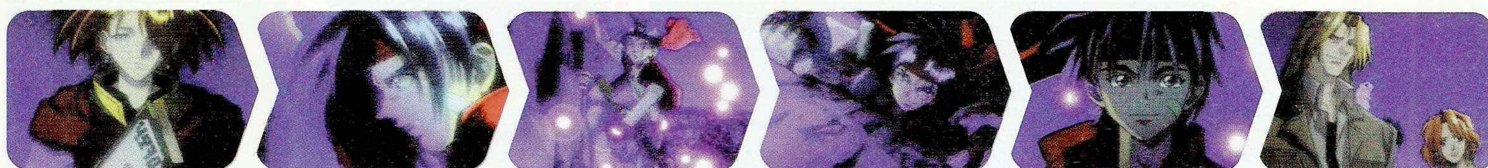
PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Tombi je hra, která se díky četným hlavolamům, přeskakování mezi plošinami a RPG prvkům, bude líbit tradicionalistům. Přeložená verze, kterou PSM zhlédl, obsahuje vedle bezvadných pasáží některá poněkud zvláštní slova. Doufáme, že tohle bude před vydáním zkorigováno.

VÝROBCE:	MediaVision	ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
DISTRIBUTOR:	SCEE	STYL:	RPG
DATUM VYDÁNÍ:	červen	POČET HRÁČŮ:	1

Wild Arms

RPG je stále populárnější playstationovský žánr. Přehoďte si plášť, uchopte meč a sledujte tento příběh.



K dispozici je úvodní sekvence animovaná v japonském stylu, která přináší řadu bledých pixelových obličejů s některými západními rysy. Nic originálního - doprovodný soundtrack je mimořádná skladba ve stylu hudby k italským „spaghetti-westernům“ od Sergia Leoneho.

„A le vždyť to je Alundra, “ vykřikl kolemjdoucí, když jsme studovali rané stádium hry *Wild Arms*. Popravdě řečeno, řeč je tu o novém RPG firmy Psygnosis, tak velká je podobnost mezi *Wild Arms* a *Alundrou*. Obě jsou erpégéčka se svrchním „tříčtvrtečním“ pohledem, podobným grafickým ztvárněním, stylem a atmosférou.

Alundru jsme recenzovali v PSM č. 1 a tehdy nás překvapila: „Tohle je přece *Legend Of Zelda* pro Playstation, “ pak dostala skvělých devět bodů. Pro ty, kteří se s *Legend Of Zelda* od firmy Super Famicom dosud nesetkali, budiž řečeno, že se jedná o RPG, které si bez předsudků vypůjčuje prvky rozmanitých žánrů, jako jsou plošinovky, adventury a hlavolamy, které dohromady vytvářejí atraktivní, pořádně náročnou hru.

Pro playstationovský trh s RPG je však mnohem důležitější *Final Fantasy VII*. Role-playing se díky této senzační věci od Square rozšířila mezi masy a otevřela cestu pro řadu méně nápadných a méně výpravných RPG, které jdou v jejích stopách.

Wild Arms je určitě jedním z takových titulů. Spojuje roztomilost postav ze *Zeldy* s polygonovou dokonalostí a nádhernými intro sekvencemi *FFVII*. Počáteční šot doprovázený dramatickou hudbou, jakou by Sergio Leone s potěšením složil pro italskou kovbojku, je opravdu úžasný.

Na začátku si můžete zvolit, jednu ze tří postav, kterou se chcete stát. K dispozici jsou Wandering Youht (Toulavý mladík), Treasure Hunter (Hledač pokladů) a Girl from Abbey (Děvče z opatství). Volba vás sice usadí na určité místo ve hře, ale v určitých momentech můžete přeskakovat do jiných úrovní. Tam, kde se střetnete s démony, se provede střih - zvolte tedy zbraň, rozsekejte toho padoucha a pak pokračujte k cíli.

Ačkoliv *Wild Arms* nedosáhnou závratných výšek *Final Fantasy VII*, zaujmou určitě ty hráče PlayStation, kteří hladoví po erpégéčkové stravě.

Steve Bradley



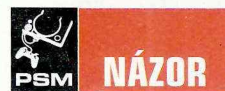




[1] Ke hře si zvolte jednu ze tří postav. [2] *Legend of Zelda*-oidní. [3] Přestaňte žvanit...



Aby bylo dobře vidět na to, co se děje, má hra tradiční „tříčtvtinovou“ horní perspektivu.



PLUSY

- Rozsáhlé herní prostředí.
- Spousta hlavolamů.
- Slušný systém ovládání.

MINUSY

- Není originální.
- Není tak dokonalá jako *Final Fantasy VII* od Square.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Wild Arms je v míchačce spolu s již vydanými (a skvělými) hrami *Alundra* a *Breath of Fire III*. Není tak úžasná jako *Final Fantasy VII*, ale je srovnatelná s mnoha dalšími RPG, i když vypadá poněkud zastarale. Nepochybně si najde útočiště v některých hráčských domovech.

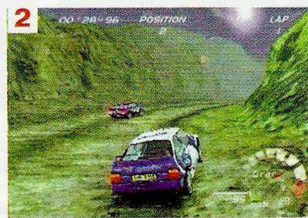
■ VÝROBCE:	**Europress**	■ ZEMĚ PŮVODU:	**Velká Británie**
■ DISTRIBUTOR:	**Europress**	■ STYL:	**závodní**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**květen**	■ POČET HRÁČŮ:	**1 nebo 2**

Tommi Makinen RALLY

Co se takhle trochu vyválet v blátě? Hroši to přímo zbožňují, stejně jako některé herečky béčkových filmů. A možná se to zalíbí i vám, až se projedete s Tommim...

Někteří chlapci si auta polepují nejrůznějšími samolepkami - ve smyslu „jsem jednička" atd. Ostatně znáte to, myslí si, že rázem budou rychlejší a lidé je budou považovat za vtipné a přitažlivé. Možná by si místo toho měli vyzkoušet hru *Tommi Mäkinen Rally*.

Hra v této verzi běhá velice dobře. Byly odstraněny některé puristické prvky rallye, čímž se posílil akční pocit. Nejzřetelnějším příkladem je, že nyní můžete závodit i proti jiným autům, nejenom s časem. Stejně jako ve všech rallye hrách, i zde strávíte nejvíce času snahou ustát nebezpečný smyk, takže ani není čas soustředit se na další zatáčku.

[1] Špatné počasí je potíž, s níž se musí umět vypořádat každý ambiciózní řidič. [2] Tankování chce hodně koncentrace, jinak se soupeři ztratí v nenávratnu.

Nicméně obecně lze říci, že vozidla se ovládají mnohem snáze než ve *V-Rally*, proslulé svou obtížností.

Vizuálně není hra žádná bomba. Auta jsou hranatá a trochu více grafické péče by jim jenom prospělo. S tím tak trochu kontrastuje docela detailní pohled ve zpětném zrcátku. Závody se konají na různých místech, od veselé, sluncem prozářené pláže až po tísnivé, deštěm rozmáčené anglické kopce. Hra je nejpůsobivější, když se smráká. Déšť bičuje sklo auta, zapínáte mlhovky a z *TMR* se rázem stává festival světelných efektů. Světlomety ozařují bahnitou cestu a z aut před sebou vidíte jenom rubínovou barvu jejich brzdovek.

Hra je na dnešní poměry bohužel poněkud pomalá. Rozhodně v žádném okamžiku nemáte pocit, že byste jeli 130 km/h. Stejně tak by bylo třeba dohlédnout na fyzikální vlastnosti auta - na střechu vás může dostat i ten nejmenší obrubník.

Celkem bude hra mít 65 tratí, 65 zrcadlových tratí - a vůbec první traťový editor na PlayStation. S tímto vybavením na palubě plus ještě režimem pro dva hráče, režimem soupeření s Tommim a kompatibilitou s Dual Shock to ovšem vypadá, že hra bude mít něco do sebe.

Stephen Pierce







[1] Teď je třeba auto rychle srovnat, jinak jste ztraceni. [2] V noci a v tunelu je grafika vynikající. [3] Tak a pořádně na to šlápni, synu.



NÁZOR

PLUSY

- Traťový editor představuje vítané oživení.
- Velmi rozmanité dráhy a podmínky.
- Auta se celkem snadno ovládají.

MINUSY

- Graficky hra celkem ujde, ale není to nic extra.
- Zdá se trochu pomalá, chybí zde naprosto pocit rychlosti.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Mnoho věcí se do vydání hry ještě může změnit, včetně změny ovládání jednotlivých aut a většího počtu zvukových efektů. První změna snad odstraní některé trochu nerealistické aspekty vozů a patrně změní i povahu kolizí s předměty.

Velká letní soutěž s hrou Gran Turismo

Od pondělí 22. června 1998 do pátku 18. září 1998 bude kontinuálně probíhat velká letní soutěž s hrou *Gran Turismo*, která je organizována rukou společnou Oficiálním českým Playstation magazínem, firmou Sony Czech a Bontonland Megastorem.







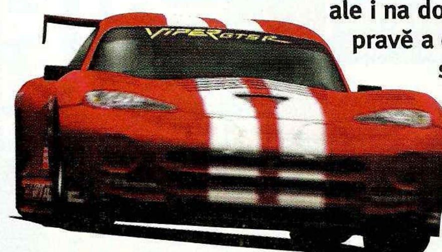
ZDE JSOU PRAVIDLA SOUTĚŽE:

Zúčastnit se může každý, kdo si zakoupil *GT*. Předpokládáme, že všichni, kdo tuto skvělou závodní hru vlastní, tráví hodně času závoděním, vyděláváním peněz a neustálým vylepšováním svých čtyřkolových miláčků. Až budete mít pocit, že jste opravdu hodně dobří a váš nejsilnější závodní vůz už rychlejší nebude, nastala ta pravá chvíle zúročit své zkušenosti (a svou vlastnoručně vyšlechtěnou superkáru) v naší soutěži. Stačí si vzít memory kartu se svým vozítkem do kapsy a vyrazit do Bontonland Megastoru v Praze na Václavském náměstí 1, kde se předvedete a váš výkon bude pověřenou osobou zaprotokolován. Pak už jen budete čekat na další číslo PSM, kde v pravidelné tabulce uvidíte, jak jste v konkurenci ostatních hráčů dopadli. Až skončí kalendářní léto a soutěž se definitivně uzavře, pak deset nejlepších závodníků bude vyzváno, aby se dostavili k účasti do finále soutěže o titul Nejrychlejšího jezdce *Gran Turisma* v České republice. Kromě tohoto čestného ocenění bude na vítěze samozřejmě čekat i balík hyperatraktivních cen materiální povahy od firmy Sony.





ZDE JE JEŠTĚ NĚKOLIK DŮLEŽITÝCH INFORMACÍ:

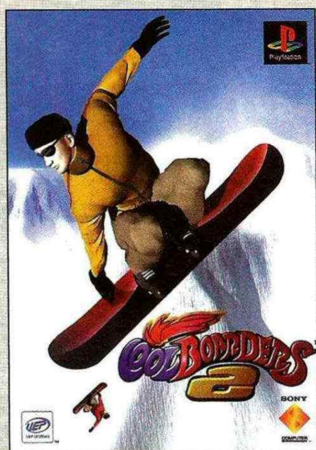


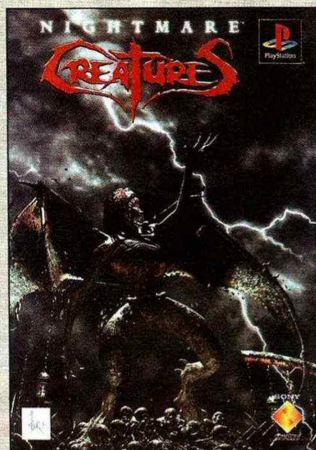
✗ Do Bontonlandu k zápisu můžete chodit v době kalendářního léta každou sobotu od 9 do 12 h dopoledne.

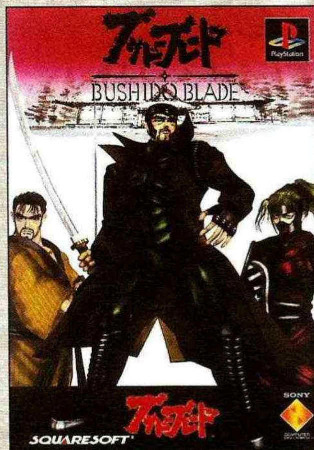
✗ Po dlouhém zvažování jsme určili coby závodní okruh trať č. 2 nazvanou TRIAL MOUNTAIN v délce 3979 metrů, která je středně obtížná, poměrně dlouhá a má nádhernou přírodní scenérii.

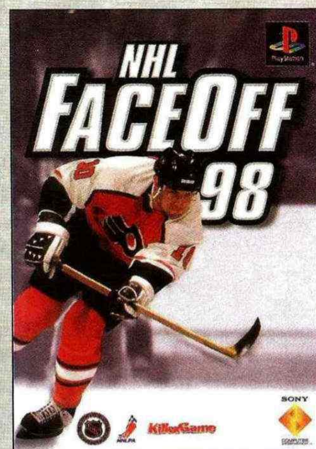
✗ Jestliže to není zcela jasné, opakujeme ještě jednou: Závodit můžete s jakýmkoli autem, které si sebou přinesete na memory kartě. Nebude tedy záležet jen a pouze na vaší okamžité řidičské formě, ale i na domácí přípravě a dovednostech při vybalancování všech důležitých vlastností vašeho vozu.

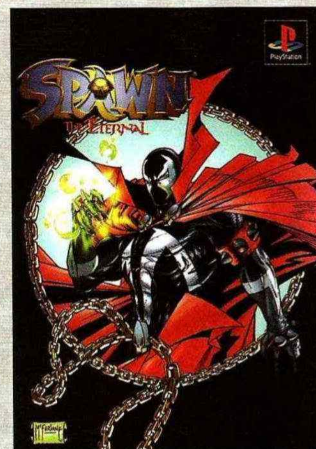
Máte-li ještě nějaké dotazy, neváhejte a směřujete je písemně na adresu redakce či elektronickou poštou na adresu *playstation@score.cz*. Do konce léta je ještě času dost. Ať se vám daří, přátelé!



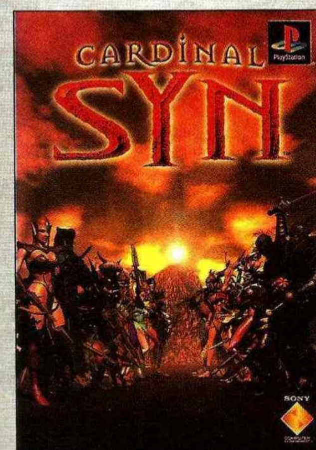


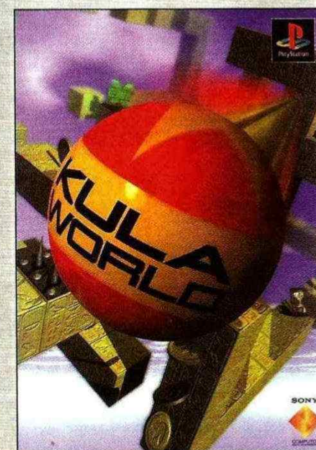


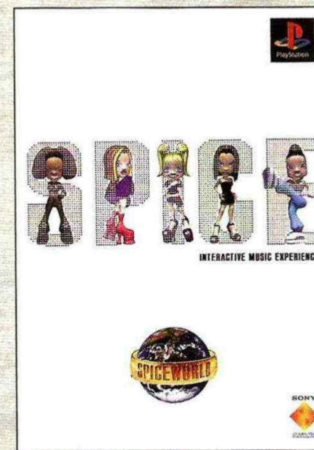














Tyto a mnoho dalších her pro PlayStation dostanete u těchto dealerů:

- ○ **Bontonland**, palác Koruna, Václavské nám. 1, Praha 1
- △ **Electrocity**, Centrum Černý Most, Praha 9
- ✕ **Elvia Pro**, Pavilon - Vinohradská tržnice, Praha 2
- □ **Elvia Pro**, Milady Horákové 50, Praha 7
- ○ **Elvia Pro**, Poděbradská 51, Praha 9
- △ **Elvia Pro**, Karlovo náměstí 19, Praha 2
- ✕ **Elvia Pro**, V. Klementa 467, Mladá Boleslav
- □ **Elvia Pro**, Karla IV. 663, Hradec Králové
- ○ **Euroshop**, Místecká 258, Ostrava
- △ **Europe Technic**, Nákupní galerie Myslbek, Praha 1
- ✕ **Europe Technic**, Revoluční 2, Praha 1
- □ **Europe Technic**, Benešovská 42, Praha 10
- ○ **Europe Technic**, Evropská 49, Praha 6
- △ **Europe Technic**, Náměstí Jiřího z Poděbrad 4, Poděbrady
- ✕ **Europe Technic**, Na Poříčí 50, Praha 1
- □ **ElCom**, Nám. Republiky 63, Žďár nad Sázavou
- ○ **ElCom**, 28. října 42, Ostrava
- △ **ElCom**, Americká 21 / Jungmannova, Plzeň
- ✕ **ElCom**, tř. 17. Listopadu, Pardubice
- □ **ElCom**, Vratislavovo nám. 100, Nové město na Moravě
- ○ **ElCom**, areál PTV, České Budějovice
- △ **Action CZ - Planeo**, Palackého 4448, Chomutov
- ✕ **AD Elektronika**, Masarykovo nám. 17, Uherské Hradiště
- □ **Atlas electronic**, Na jezerce 12, Praha 1
- ○ **Bazo**, Kostelecká 2, Prostějov
- △ **Centron**, Nám V. Mostecké stávky 3, Most
- ✕ **Enc**, Masarykovo nám. 35, Brandýs nad Labem
- □ **Fast**, Benešovo nám. 557, Liberec
- ○ **GV Elektronic**, Horská 7/12, Trutnov
- △ **K+B Expert**, Velká 4, Ostrava
- ✕ **K+B**, Čakovická 835/2 Praha 9
- □ **K+B**, T. G. Masaryka 3, Příbram I
- ○ **OD Kotva**, Náměstí republiky, Praha 1
- △ **Planeo**, Škroupova 2, Plzeň
- ✕ **Promarket**, Tř. 8. května 20, Olomouc
- □ **Sattech One**, Vrchlického 27, Praha 1
- ○ **Toda**, Masarykovo nám. 15, Říčany
- △ **Video Klinik**, Kounicova 20/22, Brno



NEPODCEŇUJ SÍLU PLAYSTATION

www.playstation-europe.com
www.sony.cz







[1] Skvostná a impozantní atmosféra nahání strach. [2] Ze všech těch efektů by člověk zešílel. [3] Pozorně sledujte nebezpečné oblasti. [4] Vypustíte střelu a v klidu se díváte, jak letí. [5] Trubky... ale s čím?

Forsaken

Létající jízdní kola **jsou vopruz** - od té doby, co se na nich proháněl E.T. a jeho pozemští kamarádíčkové. Tedy, byla vopruz, až do příchodu *Forsaken*. Zde naštěstí žádní **pomilováníhodní mimozemšťani** nejsou.

Pokud si to namíříte do některé z agentur zprostředkujících zaměstnání, většinou vám nabídnou spoustu nudných činností: dělat v útulku pro psy, práci v masokombinátu nebo u policie. Tedy tak to alespoň chodí v našem světě. Ale kdyby jste náhodou sháněli zaměstnání ve světě *Forsaken* od firmy Acclaim, výběr by sice byl menší, zato však mnohem zajímavější. Buďto můžete čistit ulice - pohybovat se na létajícím bicyklu a likvidovat roboty, no a nebo můžete také zemřít.

Forsaken je veskrze střílečková záležitost s prvky puzzlu a sbíráním předmětů, navíc hraná z pohledu první osoby. A spíše je to takový umělecký zážitek, než opravdová hra, koneckonců sám titul navozuje představu osobní účasti, což se nestává tak často. *Descent* byla dobrá hra, ale *Forsaken* ji posílá na smetiště dějin.



Omezení a sobečtí vědci zcela vyplenili zem. Vše, co zde zbylo, jsou rozvaliny kdysi hrdé civilizace, hromady zlata a celá hejna vojenských robotů vyrobených za účelem odhánění kořistníků. Do toho přicházíte vy a váš bicykl.

Ve hře si můžete vybrat z 16 postav - některé jako Beard nebo Foetoid, genetický mutant, jenž potřebuje k životu ocel, jsou hodně zajímavé. Ale stejně barvité jsou i ostatní postavy, všechny se pohy-







[1-3] Člověku se až dělá nevolno z toho, jak se to vznášedlo pořád otáčí. S kocovinou hru rozhodně nehrajte. Varovali jsme vás.



■ VÝROBCE:	Probe	■ DISTRIBUTOR:	Acclaim
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11+
		■ STYL:	3D střílečka

SBÍRÁNÍ PŘEDMĚTŮ

Pokud nepřítele rozstřílíte na kusy plechu a nýty, čeká vás odměna. Až se jeho plechová mrtvola odpaří, zůstane zde power-up. Seberte ho a dostanete střely, pušky, miny nebo vám naroste síla. Zde předkládáme malou ukázku futuristického válečného náčiní, které stojí za to sebrat.

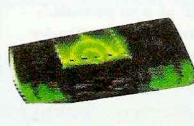
NITRO
Zařízení na zvyšování rychlosti. Pokud ho získáte - možná právě díky tomu, že budete o chlup rychlejší - přežijete.



PINE
Divné jméno, ale skvělá věc. Je to vlastně mina, a když ji položíte, bude vysílat střely na všechny nepřátele v okolí. Dobrá věc.



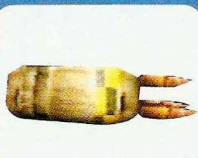
POWER POD
Tak tímhle, jak napovídá sám název, doslova nabíráte sílu. Vaše zbraně získají větší účinnost. Celkem sexy, ne?



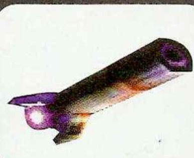
QUANTUM
Tenhle tlouštík je ta vůbec nejlepší mina. Vypusťte ji a následovat bude strašný masakr. Je to docela šlupka, takže ji hoďte a rychle se kliďte.



SOLARIS
Ruský sci-fi film nebo střela? Naštěstí to druhé. Špatných filmů se roboti nebojí. Skvělá věc.



TROJAX
Jméno zní jako prostředek na čištění záchodových mís, ale ve skutečnosti je to vynikající zbraň. Získáte ji a pak se jen díváte, jak roboti berou nohy na ramena.







[1] Díky režimu s rozdělenou obrazovkou si to s kamarádem můžete pořádně rozdat ve válce plné létání a střílení a... tedy vlastně jenom létání a střílení. [2] Po úrovních se válí množství předmětů, které je třeba sbírat. Používejte je s rozvahou.



bují na různě upravených bicyklech vybavených proti gravitaci. Jakmile si vyberete osobní identitu, prostě dáte nohy do klipsen a vyrazíte do boje.

Součástí hry je procházení nejrůznějšími prostory vyvolávajícími klaustrofobické pocity, střílení potvor, získávání kořisti a pronikání jednotlivými úrovněmi, aniž by vaše kolo potřebovalo návštěvu u saturnovské pobočky Mototechny. Hra se nakonec ukáže být pěkně obtížnou, a od té doby, co jsme ji viděli naposled (PrePlay, PSM 2), doznala změn, které ji činí ještě obtížnější. Vypadá to, že přibylo robotů, a ti jsou navíc mnohem nebezpečnější. Laserové paprsky, energická pole a bomby se na vás sypou neuvěřitelnou rychlostí. Jde zde o to, co nejdříve palbu opětovat a pak se klidit do bezpečí.

Toto je jedna z mála chyb, které *Forsaken* má. Hra je příliš složitá. Ve srovnání s vozítky nepřítele je váš bicykl příliš pomalý. Pokud se dostanete do obklíčení, jen zřídkakdy se vyhnete pořádnému výprasku. Na druhé straně logické problémy jsou poměrně jednoduché: stačí sesbírat klíče nebo zatáhnout za nějaké páky.

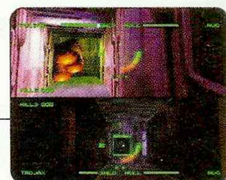
Vybavování vašeho bicyklu bojovou technikou je nekonečný proces. Oddělejte robota a hned získáte nějaký užitečný doplněk. Mezi ně mimo jiné patří rychlopalné minomety nebo podivné „lepidlové" bomby, které vašeho protivníka na několik vteřin znehybní, což je často životně důležité.

Alternativy...

Forsaken	8/10
Descent	8/10
Tunnel B1	8/10
Descent 2	7/10

LADNOST, S JAKOU LZE LÉTAT KOLEM DOKOLA, PROZKOUMÁVAT RŮZNÉ DÍRY NEBO VERTIKÁLNĚ STOUPAT VZHŮRU, ČLOVĚKA DOSLOVA POSADÍ NA ZADEK.

Grafika je přímo skvělá, kombinuje promyšlené a úžasné světelné efekty s velice detailně propracovanou texturou, takže vytváří věrohodný futuristicko-apokalyptický design. Dokonale je ve hře řešen pohyb. Ladnost, s jakou lze létat kolem dokola, prozkoumávat různé díry nebo vertikálně stoupat vzhůru, člověka doslova posadí na zadek. V deathmatchovém režimu boje na život a na smrt ve dvou se tento efekt ještě zdvojuje - máte zde rozdělenou obrazovku, kopu bonusů na doplnění energie a spoustu příležitostí nechat vypařit své kamarády. Značně rozlehlých je všech 15 úrovní. Unavení, zmatení a trochu malátní budete již na konci té první.



Forsaken je nádhernou hrou, velice zábavnou, s impozantním prostředím a tunami výdobytků těžkého zbrojařství. Tyto věci nabízí mnoho her, ale jen zřídka se tyto prvky objevují najednou s tak elegantním výsledkem.

Stephen Pierce



[1] Ten modrý předmět je teleportovací zařízení. Rozmyslete si, než do něj vletíte. [2] Tady se objevuje vaše současná statistika.

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 3

■ GRAFIKA:	S úspěchem lze pochybovat, jestli Monet maloval lépe.	9
■ HRATELNOST:	Akce vtáhne, i když někdy vás uvádí do deprese.	7
■ ŽIVOTNOST:	Dlouhá, dohrát ji znamená stát se hráčem na plný úvazek.	8

Forsaken **působí ohromujícím dojmem nejen když sa na něj díváte, ale i když ho hrajete. Trochu mu škodí přílišná složitost a pocit, že vaše vznášedlo za ostatními zaostává.**

8 z deseti

[1] Bezmyšlenkovité tažení na soupeřovu bránu není zrovna nejlepší cestou k úspěchu. [2] Elegantní hlavička Andyho Colea. Jde na bránu, ale je vidět, že brankář si s ní poradí... [3] Z podobného úhlu by se to Popescovi mohlo podařit.







Three Lions

Dokáže po *FIFA '98* a *ISS Pro*, nesoucích se zcela ve znamení **hratelnosti**, tato Američany naprogramovaná anglická národní hra zaujmout fotbalové diváky svou **puntičkářskou precizností?**

Fakt: Žádný anglický fanoušek by po mistrovství světa ani nevzdychl, kdyby na něm Anglie nehrála. Získat licenci na tento produkt tedy bylo dobře promyšleným tahem - pokud totiž Anglie mistrovství vyhraje, úspěch hry je zaručen bez ohledu na její kvality.

Další fakt: *Three Lions* je velice dobrou hrou, poutavou, ale zároveň náročnou, někdy až odrazující. Do žánru uvádí některé nové prvky: je zde třeba získat jasný způsob herního projevu, takticky vystavět útoky atd. Jistého úspěchu sice můžete dosáhnout, i když budete hrát čistě instinktivně, nicméně nakonec jste vždy nuceni o hře přemýšlet. A co je ještě důležitější, *naučit se* ji dokonale ovládat.

Mnoho lidí možná nebude mít na první pohled na hru nejpříznivější názor právě pro její složitost, nedá se totiž hrát jako obdobné hry. Jen si zkuste hrát ji stylem, jako hrajete třeba *FIFA*, a uvidíte, kam dojdete. Nicméně pokud na hru nezanevřete a budete hrát s otevřenou myslí, brzy její zvláštnosti pochopíte a zvládnete ji. Například systém přihrávek na jeden dotek tvoří základ každého zápasu. Prostě ještě předtím, než míč dorazí k hráči, stisknete X a míč okamžitě poputuje ukázaným směrem. Díky trojúhelníkovým tlačítkem ovládanému kroužení kolem jednotlivých hráčů můžete vytvořit i jiné přihrávky než v přímém směru tlačítek, což vám nakonec umožní vymýšlet mnohem rafinovanější útočné strategie. Změnou je i to, že místo pouhých střel z voleje hra nabízí celou řadu dalších vzdušných přihrávek - jde zde opravdu o zcela nový fotbalový styl. Míč můžete ve vzduchu nejrůznějšími způsoby zpracovávat, nebo ho prostě napálit á la Shearer, ale to chce přece jenom hodně praxe.

Ovšem stejně praxe potřebujete ke zvládnutí systému střel. Na bránu můžete střílet kdykoliv, když jsou vaši hráči na polovině soupeře. Ale, a to je důležité připomenout, směr střely je určován postavením kruhového terče. Ten se pohybuje v závislosti na směrových tlačítcích.



JEN SI ZKUSTE HRÁT *THREE LIONS*, JAKO BY TO BYLA DALŠÍ *FIFA* NEBO *ACTUA*, A DALEKO SE ROZHODNĚ NEDOSTANETE.







■ VÝROBCE:	Z-Axis	■ DISTRIBUTOR:	Take 2
■ DATUM VYDÁNÍ:	květen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	sportovní

TAKTICKÉ ORGIE

To, že fotbalové hry nabízejí jistý stupeň taktického ovládání, je normální. Tato hra však jde ještě o krok dále. Místo výběru ze seznamu obecných formací můžete vybírat jednotlivé hráče a umisťovat je na mapu hry. Vezměme příklad: hrajete s Anglií proti Argentině a zjistíte, že na křídlech je dost volného prostoru. Rozumným rozhodnutím by bylo postavit sem svá křídla, aby toho mohla využít. Rychle stisknete tlačítko „start", přenesete se do taktické sekce a Shearer s Sheringhamem na hrotech nebudou mít o přísun bočních přihrávek nouzi.

Také si je možno zvolit, jestli chcete hrát útočný fotbal nebo spíše obranný s protiútoky. Mezi těmito dvěma režimy lze přeskakovat stisknutím R2. Doufejme, že jednoho dne bude taktika u všech fotbalových her takto snadná a uživatelsky přístupná.



Tato formace není postavena špatně, avšak Shearer s Sheringhamem nedostávají dostatečně pasů....



Máte možnost se podívat i na individuální statistiku hráčů. V Z-Axis byla na chudáka Gazzu asi přísná.



Zde lze také snadno vyměňovat hráče. Raději stáhněte ze hry i Southgatea, co kdyby došlo na penalty.





[1] Téměř slyšíte, jak trenér řve: „Přihraj!"
[2] Ať žijou fauly, kopance do lýtek, rány loktem do brady. Au.

Problém je v tom, že směr střely se neurčuje v momentu, kdy stisknete palbu, ale teprve přesně tehdy, když hráč na obrazovce opravdu do míče kopne.

Možná, že se časem naučíte vysílat dobře mířené střely. Ale je zde ještě jeden problém: brankáři. Hra má ty vůbec nejlepší, nejenom, že jsou jejich zásahy věrohodné, ale hráči s číslem jedna na dresu jsou navíc neuvěřitelně inteligentní. Zkusíte oblouček, následuje skvělá robinzonáda, zkusíte rychlou střelu z blízkosti, vyrazí ji skvělým reflexivním zákrokem. Dokonce můžete zkusit i pořádnou bombu do šibenice... ale co čert nechtěl, v posledním okamžiku ji brankář vyškrábne na roh.



Samozřejmě proti vám nestojí pouze samotní brankáři. Obrana rovněž tvoří kapitolu samu pro sebe. Pokud chcete vyhrávat, nezbývá vám, než se naučit blokovat střely, zachycovat přihrávky a zvládnout skluzy v pokutovém území. Jako vždy, i zde je klíčem trénink.

THREE LIONS NENÍ ŽÁDNOU PROSTODUCHOU ČUTANOU, JE TO HRA PRO OPRAVDOVĚ ZAPÁLENÉ FOTBALOVÉ FANOUŠKY.

Nicméně přes všechny tyto skvělé věci je na hře ještě co vylepšovat. Za prvé není zrovna graficky nejpřitažlivější - má sice skvělou animaci hráčů, ale jejich pohyb vypadá hodně nevěrohodně. Vizuální stránce chybí jistá ostrost, alespoň taková, na jakou jsme zvyklí u průměrných her od Psygnosis. Také je docela obtížné zaměřit se na hráče, neboť celý děj je prezentován ze značné vzdálenosti.



Podobných malých chyb je ve hře celá kopa, což poněkud paradoxně přispívá k jejímu realismu. V některých svých momentech to není nikterak zábavná hra, avšak hned také vychází najevo proč - to totiž vy, hráč, hrajete špatně. Svou přímočarostí je *Three Lions* ideální hrou pro vášnivého fotbalového fanouška. Díky ní se takovýto nadšenec může osobně podílet na těch nevíce strhujících zápasech - pokud mu ovšem chybí precizní schopnost ovládat joypad nebo fotbalové zkušenosti, asi jen těžko tuto skutečnost ocení. Je možné zde střílet neuvěřitelně krásné góly, ale chce to hodně cviku - a pokud vás tato vyhlídka zrovna nenaplňuje nadšením, možná byste se měli porozhlédnou někde jinde.

A co se týče otázky, zdali hra náleží do první ligy playstationových her, zůstane naše odpověď otevřená stejně jako samotná hra. Člověk, kterého baví fotbalové hry, by ji asi měl mít, stejně jako by měl mít *FIFA*, *Actua* nebo *ISS Pro*.

James Pierce

pozn. redakce: Dozvěděli jsme se, že hra *Three Lions* bude v různých zemích distribuována pod různými názvy. V českých obchodech naleznete pravděpodobně hru pod názvem *Golden Goal*.

Alternativy...

ISS Pro	9/10
Three Lions	8/10
FIFA '98: RTWC	8/10
Kick Off '97	6/10
Kick Off World	3/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Docela dobrá animace, ale vizuálně příliš hranatá.	6
■ HRATELNOST:	Hraje se to jako fotbal... a stejným způsobem to naštve.	8
■ ŽIVOTNOST:	Trvá celé věky, než hru zvládnete, je to výzva.	9

Vynikající fotbalová hra, kterou pro fotbalové fanoušky vytvořili jiní fotbaloví fanoušci. Kdyby byla přístupnější a vypadala o něco lépe, hodnocení by bylo ještě vyšší...

8 z deseti








[1] Zatraceně. Zase mě zablokovali policajti. [2] Osvětlení v NFS III fakt nevypadá špatně. [3] Jejda... zase poldové. [4] A maj mě. [5] Některé tratě mají opravdu pozoruhodnou architekturu. Kupodivu vypadají lépe když jedete v opačném směru.

Need For Speed 3 Hot Pursuit

Super auta a nervy drásající honičky, to je třetí pokračování proslulé závodní hry. Co chtít víc?




[1] Noční závody jsou opravdu náročné... [2] ...ale také velmi efektní. Doporučujeme řádný trénink před tím než vyrazíte na ostro.



Zavřete na chvíli oči a představte si horkou arizonskou poušť. Všude kolem se chudáci spoluobčané plahočí a touží po kapce vody, Coly, Sprajtu nebo aspoň Poděbradky. Vy ne. Vy sedíte ve svém Lamborghini Diablo SV a řítíte se po mírně se vlnící dálnici rychlostí hodně přes 200 kilometrů za hodinu. Klimatizace tiše šumí a vy líně přemýšlíte, jestli na své skvělé fáro sbalíte nejbližší krásnou stopařku...

Teď zase oči otevřete a podívejte se na nejnovější automobilovou závodní hru firmy Electronic Arts, totiž na třetí díl ságy *Need For Speed* nesoucí podtitul *Hot Purtsuit.* S *Need For Speed* se už nějaký ten pátek setkáváme nejen na Sony PlayStation, ale i na IBM PC kompatibilních počítačích a i na jiných platformách, jako bylo třeba 3DO (budiž mu země lehká). Co všechno nám nabízí ve své třetí inkarnaci?

V první řadě samozřejmě výběr z osmi různých aut - a dlužno poznamenat, ne jen tak ledajakých aut. Většina z nás nejen že si na takové auto ani nesáhne, my ho pravděpodobně ani v reálu neuvidíme. Netřeba ale zoufat, *Need For Speed III* vám dovolí na tento smutný fakt zapomenout a na (skoro) vlastní kůži si vyzkoušet, jaké to je, stát se řidičem, nebo spíš pilotem takových vozů snů, jako je Lamborghini Diablo SV a Coutach 25th, Ferrari 550 Maranello a 355 F1, Mercedes CLK-GTR, Chevrolet Corvette C5, Jaguar Sport XJR-15 a v neposlední řadě Italdesign Nazca C2. Že vám Italdesign Nazca nic neříká? Nic si z toho nedělejte, autorovi tohoto článku také ne. Z povídání ve hře jsem se ale dozvěděl, že Nazca je ideálním sportovním vozem, vzniklým kombinací německého podvozku a italského designu karosérie - a čistě mezi námi, vypadá a jezdí fakt dobře.

Sebelepší auta jsou sama o sobě samozřejmě na nic, pokud nemáte kde je prohánět. *Need For Speed* přirozeně

DESIGN TRATÍ SI ZASLOUŽÍ OCENĚNÍ, JAK Z GRAFICKÉHO HLEDISKA, TAK Z HLEDISKA SAMOTNÉ HRATELNOSTI.



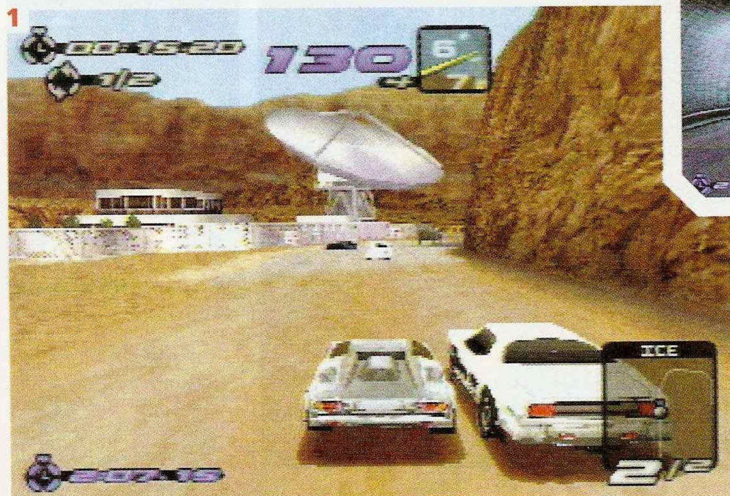

[1] Snaha policistů o zablokování cesty je někdy opravdu nepříjemná. [2] Dost nerad bych se do nich naboural.






VÝROBCE:	Electronic Arts	DISTRIBUTOR:	Electronic Arts
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		STYL:	závodní

[1] Radioteleskop ? Proč ne... hlavně ho nenabořit. [2] Tunel. Hlavně se neodrážet od stěny ke stěně, což je těžší než by se zdálo. [3] Tohle taky nevypadá zrovna zdravě.





NFS III VYŠLA TAKŘKA SOUČASNĚ S GRAN TURISMO, S KTERÝM SE BOHUŽEL OPRAVDU NEMŮŽE ANI NÁHODOU MĚŘIT.



obsahuje pěknou nabídku uzavřených okruhů. Design tratí si zaslouží ocenění jak z grafického hlediska, tak z hlediska hratelnosti. Každá trať se nachází v jiném prostředí, jejich okolí jsou plna různých detailů (které občas upoutají pozornost řidiče až příliš), některé jsou snadné a jen mírně zvlněné, jiné jsou samá klička, v dalších se střídají triviální úseky s pekelně těžkými částmi.

Jezdit můžete hned na několik způsobů. Asi vás nepřekvapí režim tréninku a režim běžných závodů na okruzích, ať už jednotlivých nebo celého šampionátu. Také vás asi nepřekvapí, že z počátku máte přístup pouze k několika tratím, další získáte až jako odměnu za vítězství v jednotlivých úrovních šampionátu. Co vás ale možná překvapí, pokud jste nehráli jistou starší verzi *Need For Speed*, je režim Hot Pursuit, ve kterém závodíte na normální silnici a soupeříte nejen s normálním protivníkem, ale i policejními hlídkami, jejichž cílem pochopitelně není dosáhnout lepšího času než vy, ale zastavit vás za rychlou jízdu (i za cenu zablokování silnice) a napařit vám pokutu. Díky tomu tento režim skutečně získává na atraktivitě.

Need For Speed III opravdu není špatná hra, má ale v jednom obrovskou smůlu. Vyšla totiž takřka současně s *Gran Turismo*, s kterým se bohužel opravdu nemůže měřit. *Gran Turismo* běží zřetelně rychleji, pocit z jízdy je v něm mnohem silnější a hlavně nabízí mnohem širší nabídku jak automobilů, tak tratí. *Need For Speed* má proto převahu pouze ve dvou bodech: simulovaná auta , která jsou skutečnými bonbónky pro každého fandu motorismu, a režim Hot Pursuit. Jestli vás alespoň jeden z těchto bodů láká, pak pro vás *Need For Speed III: Hot Pursuit* nebude zklamáním. V opačném případě, pokud chcete dobrý automobilový simulátor, si pořiďte *Gran Turismo*.

Bob Koutský



Alternativy...

Gran Turismo	10/10
Rage Racer	9/10
Ridge Racer	9/10
Need for Speed	8/10
Need for Speed 3	7/10
Need for Speed 2	5/10

ZKUSME TO VE DVOU, KOTĚ

Need For Speed III **se hraje ještě lépe ve dvou, ostatně jako skoro každá hra. Obzvlášť patrné je to při režimu Hot Pursuit, ve kterém vám život znepříjemňují i policejní auta. Protože se zaměřují většinou na toho, kdo zrovna vede (díky tomu, že více porušoval dopravní předpisy), závod je často do posledního metru nerozhodný a dramatický. Pokud k tomu ještě přidáte závodění v noci nebo za špatných povětrnostních podmínek, závod se mění na sérii srážek, havárií, bouraček, kolizí, pokut a kdoví čeho ještě. To ovšem neznamená, že by to nebyla zábava...**



První trať, Hometown, je díky absenci ostrých zatáček obzvlášť dramatická, jelikož je dosti těžké ujet soupeři.



Noční závody. Jako by nebyly dost těžké samy o sobě, ještě se vám tam plete kamarád a banda neúplatných policajtů.



NFSIII **si zachovává docela hezkou grafiku i v režimu rozdělené obrazovky, což není rozhodně pro split-screen samozřejmostí.**



Praví závodníci preferují interní pohled z vozu na trať, jsou ovšem i tací, co mají radši pohled externí. ***NFSIII*** **nabízí oba.**

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 3

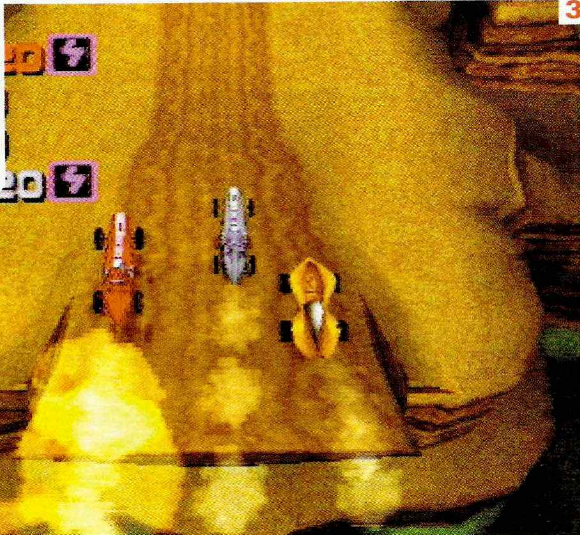
- GRAFIKA: **Detailní, efektní světelné efekty, mohla by být rychlejší.** 7
- HRATELNOST: **Obzvlášť honičky s policií stojí za to.** 7
- ŽIVOTNOST: **Tratí není moc, ale režim dvou hráčů jen tak neomrzí.** 8

Jestli se vám líbí dramatické honičky s policií, tak je *Need For Speed III: Hot Pursuit* s excelentním režimem pro dva hráče pro vás jako dělaný. Zkuste ho...

7 z deseti

[1] Ne, to není ukázka ze hry. [2] „Miniauto, pane? Přeje si pán půvabné zelené kostky na střechu?" [3] Když je několika řidičům požehnáno symbolem bleskového zrychlení, následuje obvykle masový karambol. [4] *Circuit Breakers* je následníkem *Supersonic Racers*.









Circuit Breakers

Připomeňte si svoji **starou hračku**, autíčka značky **Matchbox**, a představte si je v příšerně návykové **závodní hře**. Nemůžeme to ani popsat...









[1] Po prvních 20 bodech přicházejí výhody (můžete upravit plány). Jasně že se nemůžete zabydlet jen na jedné trase. [2] Zelené mini právě uskutečňuje své úmysly. Brutální počin. [3] Power-up 'Profesor Pet Pending' vám dá pořádnou rychlost.

Dámy a pánové, chlapci a děvčata, je naší povinností, abychom v této důležité chvíli učinili oficiální prohlášení. *Circuit Breakers* je MISTROVSKÁ HRA.

Jistě že tomu tak nebylo vždy. Vyskytlo se mnoho zasloužilých hráčů s bezmezným nadšením. Někteří přísahali věrnost v chrámu *Tekken*, zatímco jiní dávali přednost brutální stránce her - tanci krvavých skvrn, jakým je *Time Crisis* nebo krví prosáklý *Resident Evil 2*. Opravdu pochopitelný výběr, ovšemže zasloužený. Takže jaká hra může spojit takhle slavné tituly? Co třeba pořádně promakané honičky miniautíček, v nichž nechybí neónové efekty, závodní extáze a adrenalinové bomby?

Ti, kdo mají alespoň základní znalosti historie, jsou jistě obeznámeni s předchozím dílem *Circuit Breakers*. Byl nazýván *Supersonic Racers* (podle programátorů Supersonic Software) a dost si toho vypůjčil z *Micro Machines*. I nadále zůstává zajímavou hrou, ale s výhodou časového odstupu vidíme, že hodnocení osm z deseti v PSM bylo trošičku velkorysé. Pozor, jenom trošičku. Některé z okruhů nejsou dostatečně dobře vypracované (jsou příliš úzké, příliš klouzavé, atd.) a auta drobet malá, ale v režimu pro více hráčů se rozhodně nemůžete nudit.

VE SVÉM ZÁJMU O VĚDECKÉ EXPERIMENTOVÁNÍ SI SUPERSONIC SOFTWARE S HROU NĚKOLIK LET POHRÁLI, A PŘICHÁZEJÍ S *CIRCUIT BREAKERS*.

Avšak ve svém zájmu o vědecké experimentování si Supersonic Software s hrou několik let malinko pohráli,



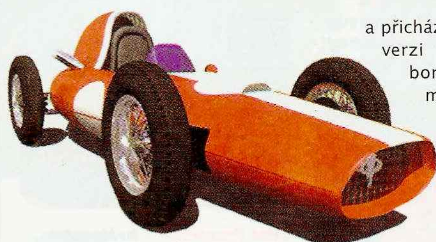


VÝROBCE:	Supersonic Software	DISTRIBUTOR:	Mindscape
DATUM VYDÁNÍ:	červenec	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		STYL:	závodní





[1] Na tomto úseku se raději vyhněte okraji. [2] Očekávaný sněžný okruh je široký a překvapivě lehký. [3] Klikaté vysokohorské okruhy hrozí příšernými pády. A led na silnici vám to moc neusnadní. [4] Najeďte přímo na vašeho protivníka, bude legrace.

a přicházejí s *Circuit Breakers*. V původní verzi může hrát najednou až osm borců, pokud máte požadované množství joypadů a multi-tapů. Tahle možnost byla stažena na polovinu, na zvládnutelnější čtyři, a právě v této podobě *Circuit Breakers* hrdě nesou přízvisko MISTROVSKÁ HRA.

Tady jsou instrukce pro vytěžení maxima. Proti velké televizní obrazovce si připravte čtyři křesla (nejlépe měkká a pohodlná - i když by se vám možná líbilo přidat jednu pořádně rozvrzanou židli pro nejnebezpečnějšího protivníka). Připojte PlayStation a příslušná periferní zařízení. Přesvědčte se, že volba 'Stunt Frequency' je nastavená na 'Plenty'. Pusťte se do *Circuit Breakers*.



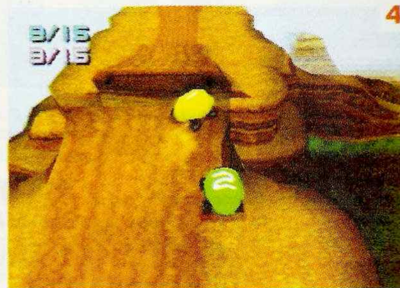
Cílem závodu s vrchní perspektivou je nechat všechny protihráče placatit se na spodku obrazovky a sám zatím uhánět do dáli pro body. Nicméně k dispozici jsou i jiné, zákeřnější způsoby, jak naložit s nepřítelem, konkrétně sbírání prémií, které se objevují jen zřídka. Ti prozíravější z vás by se měli rychle poohlédnout po okolních stránkách, kde o tomto sbírání najdete mnoho podrobnějších informací. V znalosti je síla.

Všimněte si rozmanitosti povah těchto předmětů záhuby. Zvládnout co nejúčinnější využití tohoto získaného inventáře je vědomostí k nezaplacení. Uvolnit louži oleje nebo neuvolnit pulzující energii zkrátka není všechno. Místo a čas jsou vhodné pro cokoliv. Důležité je, že můžete sbírat spoustu předmětů a manipulovat s nimi za pomoci spodního tlačítka na pravé straně a nepochybovat o tom, že závody budou díky 'sebraným prémiím' dokonalé.

Okruhy jsou rozmanité. Některé krátké, jednoduché a lehké na projetí (právě takové bývají nejpůsobivější), jiné dlouhé a klikaté a skoro až příliš zákeřné, dokonce i pro ty nejzatvrzelejší závodnické labužníky. Ty posledně zmiňované okruhy je nejlepší hrát v nastavení pro jednoho hráče, kde se motá ještě sedm dalších aut, která narážejí v zatáčkách a používají posbírané zbraně. Vítězství zajišťu-







[1] Abyste získali body, musíte uhánět daleko od protihráčů - až na kraj obrazovky, ať už se tam dostanete čestně nebo lstí. [2] V některých okruzích se objevují pohyblivé plošiny, což je legrací ku prospěchu hry. [3] Jeden z cheatů změní všechny auta v barevné fazole. [4] Mini, plnoleté...

Circuit Breakers

ZLOMYSLNOSTI

Podobně jako *Micro Machines V3* obsahují i *Circuit Breakers* velmi širokou paletu všelijakých power-upů, pomůcek a čirých zlomyslností, pomocí nichž můžete mučit protivníky. Naše tipy - vyhoďte odpad na most, Pat Pending na rovných úsecích, olejovou skvrnu v zatáčkách a řízené střely ve chvíli, kdy si připadáte jako James Bond.



Trpaslík - scvrkněte svoje auto a dívejte se, jak proklouzne houfem ostatních.

Obr - pořádně zvětší vaše auto, a i když je to jen na chvíli, můžete ostatní rozmačkat.





Silové pole - nebezpečně pulzuje a odmršťuje auta ven z trati. Používejte na mostech.

Bleskové zrychlení - vystřelí vás to bleskově vpřed, ale pozor na zatáčky.





Odpad - vyhoďte odpad a se škodolibou radostí pozorujte, jak se jím ostatní prodírají.



Mastný kouř - vypusťte jej někomu před nosem, a on neuvidí ani ň.

Ohnivá koule - nejen spálí vše živé, ale dodají vám i rychlost. Opatrně s nimi.





Olejová skvrna - louže oleje udělá z každého, kdo do ní vjede, dokonalého blbečka.

Řízené střely - pět ohnivých koulí, které pošlou nepohodlného protivníka pod kytičky.





„Pat Pending" - královská dávka energie vám dá fantastické schopnosti. Skvělé.

AUTOMOBILY SE LIŠÍ VELIKOSTÍ A TVAREM, ALE VŠECHNY JSOU VYBAVENY STEJNĚ, TAKŽE JE ÚPLNĚ FUK, JESTLI SI VYBERETE MINI NEBO DRAGSTERA.

je proniknutí do další skupiny okruhů, kde auta jezdí rychleji a řidiči jsou zákeřnější.

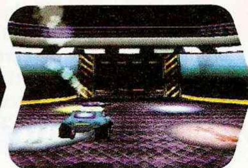
Circuit Breakers je legrační, bláznivá hračka pro osamělé specialisty na rychlost, její skutečné kouzlo ale pramení ze zážitku z nepopsatelně vtahující hry pro několik hráčů (při optimálním počtu čtyř borců). Sestřelení nepřítele ze silnice dělovou koulí, scvrknutí vašeho auta na ještě prťavější velikost, vypuštění zhoubného černého mraku, který zahalí protihráčovo auto, skákání po střeše a zdemolování vozítka protihráče, použití pole energie, které zákeřně vyprovodí dalšího závodníka - všechny tyto odporné způsoby, jak se stát vítězem, mnohem více potěší, když jejich oběť z masa a kostí sedí vedle vás.

Automobily se liší velikostí a tvarem, ale všechny jsou vybaveny stejně, takže je úplně fuk, jestli si vyberete mini nebo dragstera. Pokud jde o ovládání, udělali programátoři pořádný kus práce, zde se s joypadem v rukou budete cítit opravdu skvěle. Množství okruhů přímo vybízí k prozkoumání. Líbila se nám jednoduchá trasa kaňonem a báli jsme se podvodních kejklí ponorky. Užili jsme si sníh i dehtem zašpiněný úsek, ale když někdo navrhne cestu po Benátkách na motorových člunech, mějte se na pozoru. Každému podle jeho chuti, to je vše.

Toto je daleko nejzábavnější multiplayerový titul roku. Dáváme přednost *Circuit Breakers* před *Micro Machines V3*, nemluvě o *Supersonic Racers*. „Zahrajme si ještě jednou," bude slyšet z vašich obýváků ještě dlouho poté, co nás nadcházející léto opustí. Takže *CB* dostala díky vašemu předpokládanému nadšení (na beton) mamutích devět z deseti. Dál od vás.

Steve Bradley







Hra poskytuje velké množství okruhů a v každém z nich se vypořádáváte s jinými obtížemi. Než začnete závodit, vyberte si vozítko podle vlastního gusta.







[1] Přátelé, tohle je MISTROVSKÁ HRA, ale nejdřív si sežeňte tři kamarády.
[2] Proleťte skrz hořící kamenné zdi.

Alternativy...

Circuit Breakers	9/10
Micro Machines V3	9/10
Supersonic Racers	8/10

VERDIKT

Oficiální český PlayStation Magazín 3

■ GRAFIKA: **Dobrá, ve stylu kreslených pohádek, totéž u animace.** 8

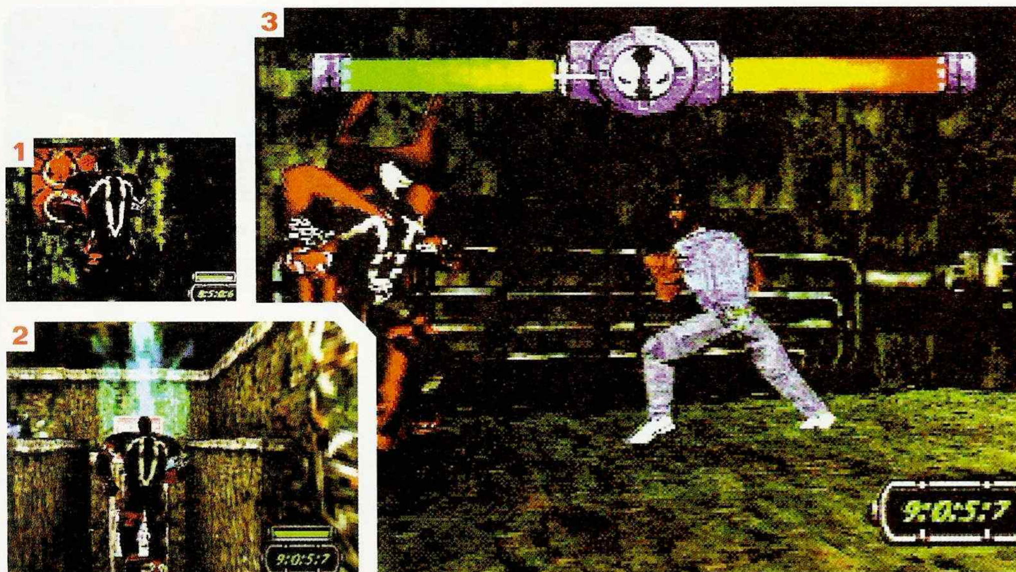
■ HRATELNOST: **Vzrušující, návyková hra, se spoustou legrace.** 9

■ ŽIVOTNOST: **Pěkně dlouhá, zvláště když závodíte proti kámošům.** 9

Jedná se o návykové, chytré, hodnotné závodění, obsahující některé nejlepší známé okruhy. Nejúžasnější při počtu čtyř hráčů. Kupte si multi-tap a jděte do toho.

9 z deseti

VÝROBCE:	Sony America	DISTRIBUTOR:	Sony
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		STYL:	3D adventura/bojovka





[1] Tahle grafika byla přežitkem už za dob Aloise Jiráska. Počítačové temno. Sony evidentně k její optimalizaci nepoužila svůj Analyzér 2700. [2] Nedokážu si vzpomenout na hru, jejíž hrdina alespoň jednou nezabrousil do kanálu. [3] Toto je záběr z jedné... jak to jen nazvat... bojové sekvence. Máte jeden úder levou rukou, jeden úder pravou rukou, jeden kop levou nohou a jeden kop pravou nohou. Užijte si to. [4] Až budete rozbíjet telefonní budky, zkuste si představit, že jsou v nich zalezlí vyděšení autoři hry.

Spawn: The Eternal

Věčnost je dlouhá. Pokud ji strávíte s hrou *Spawn*, bude vám připadat ještě delší.

Informace pro totální comicsové panice, kteří trávili svůj dosavadní život v eskymáckém iglú s černým pytlíkem naraženým na hlavě: Spawn je jednou z nejpopulárnějších comicsových postav.

A kdo je to ten Spawn? Původně to byl vládní hitman Al Simmons, který byl zabit a po smrti se odebral tam, kam se obvykle lidé jeho profese odebírají - do pekla. Tady ovšem dochází ke změně: místo aby si Al lebedil v kotli a nechal si dělat akupunkturu vidlemi, vysomroval od šéfďábla Malebolgii propustku k návratu na zem. Ovšem „dobré srdce" je v pekle spíš součástí jídelníčku než charakteru, a Spawn rychle zjistí, že v jeho comebacku je víc háčků než ve slově žščřďťňě.

Po tombraiderovské mamince podědil *Spawn* celkový vzhled a pohled zpoza zad hlavního hrdiny. Jenže tam, kde měla Lara k dispozici vymakané fantaskní kulisy, má *Spawn* na hraní jen fádní bludišťátka vystavěná z monotónně stejných chodeb s odpudivou grafikou. Ani hýbat se Spawn neumí - maximum, co ze sebe vymáčkne, jsou skoky do výšky a demolice beden a telefonních budek. Pokud se ovšem na obzoru objeví protivník (autoři hry jsou šetřílci, a tak přes hubu většinou dostává pořád ten samý chlápek), ozvou se náhle otcovy geny a hra se přepne automaticky do bojového módu á la *Mortal Kombat*. Je neuvěřitelné, že se ve věku *Soul Bladea* a *Tekkena* někdo snaží odchytit hráče na bojovku typu „čtyři údery a dost". Vedle Spawnových potyček působí i půllitrové bitky barových notorů jako kungfistické souboje v komnatách Shaolinu. Autoři hry tvrdí, že chtěli hráčům umožnit potáhnout se spawnovskou texturou. Ale když se podíváte na tu podivnou bytost, která namísto všech nadpřirozených schopností dokáže jen udílet rány pěstí a kopance, je to spíš jako byste se octli v kůži Zdeňka Srstky.

Ani zbytek není o moc lepší: hledání klíčů a páček bez map, příběhu a bez větší interakce s okolím, zkrátka nic, co by do sebe vtáhlo hráče s neukecatelností maelströmu a vyvrhlo teprve za závěrečnými titulky. *Spawn* je zklamáním jak pro hráče a milovníky comicsu, tak pro eskymáky.

Jiří Pavlovský

[1] A jdeme dál, a jdem pěkně dál. [2] Hlavní protivníci jsou převzatí jak z filmů, tak z comicsů. Tam byli tvrdší. [3] Jestli to takhle půjde dál, tak se slovo superhrdina stane synonymem pro tělesně postiženého.

Alternativy...

Tomb Raider	10/10
Tomb Raider 2	10/10
Excalibur 2555AD	7/10
Spawn: The Eternal	4/10

VERDIKT

GRAFIKA:	Odpudivé textury a nízké grafické rozlišení.	3
HRATELNOST:	Fádní bludiště střídají statické souboje.	3
ŽIVOTNOST:	Nuda už po prvních pár minutách.	3

Není to sice tak hrozné jako *Batman Forever* a některé další filmem inspirované hry, ale to je asi tak všechno, co se o téhle hře dá říct dobrého.

4 z deseti



VÝROBCE:	Kronos	DISTRIBUTOR:	SCEE
DATUM VYDÁNÍ:	květen	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15+
		STYL:	3D bojovka



FMV sekvence v *Cardinal Syn* obsahují spoustu středověkých scén, brnění, mečů, hradů a ehm... kouzelníků. Nemůžu si vybavit, z které části hry je tato ukázka, ale za chvíli si určitě vzpomenu.

Cardinal Syn

Rytířské meče, **obrovské sekery**, těžká brnění. K tomu si přidejte **trochu magie**, zapáchající kobky a **odporné příšery**. Že by první dungeon na PSX? Omyl, třistapadesátá bojovka.

Tak co to tady máme. Americký developer Kronos si usmyslel, že investuje čas a peníze do hry, která kombinuje karate se středověkou fantasy. Výborně! Bod pro vás hoši, to zní lákavě. Vždyť kolikrát jsme tu už měli všechny ty americké agentky v kombinézách a japonské mladíky s odhodlaným výrazem v obličeji? Nemluvě o celé řadě šedovlasých dlouhovousých mistrů bojového umění. Copak svět je omezený na čínské pagody a neonem ozářené hongkongské ulice? Takže stručně řečeno: každá změna je velmi vítaná, zvláště když se věci posunou do milovaného temného středověku.

Tohle všechno si řeknete ještě předtím, než hru spustíte. Potom následuje nejdříve na koukání hezké, leč ideově poněkud slabomyslné intro, které rozvíjí příběh o znepřátelených klanech, podezřelé paní jménem Syn a jejím domácím mazlíčkovi, pět metrů vysokém drakovi Kronovi. Dobrá, turnaj může začít. Vyberete si jednoho z chlapců či vnadných dívek a pustíte se do boje, na jehož konci vás čeká ze spánku vyrušená saň...

Body k dobru získává hra *Cardinal Syn* za zajímavě provedené interaktivní arény. Jestliže jste hráli *Fighting Force*, můžete si to přibližně představit. Po aréně tu jsou rozházené všelijaké power-upy, jako je lahvička se zdravím, posilovač zbraně nebo protijed. Kromě soupeře vám mohou uškodit trny na zdech, jedové louže nebo projíždějící vozík s uhlím. Nejenže můžete s těmito nebezpečnými věcmi přijít do kontaktu vlastní neopatrností, ale kontakt může nastat také po odhození soupeřem, k čemuž slouží zvláštní chvat. Potud tedy OK. Mám však bohužel pocit, že všechno ostatní na výbornou ba ani chvalitebnou není. Normální bojové údery jsou velmi nezáživné. Často vám stačí jediný trojúder (například třikrát Trojuhelník), a soupeř je bezmocný. Tato taktika bohužel zabírá často dokonce i na bossy. Kron je sice velmi zákeřný, ale jen do té doby, než na něj zkusíte jednoduchý fígl. Stačí mu hned na úvod uštědřit menší ránu do břicha a pak už jen utíkat. Animace postav je těžkopádná a málo detailní a jejich design je spíš komický než hrozivý. Například Plague (Mor) vypadá jako nepovedený zombie, kterého vám je spíše líto. Zvláště během hry dvou hráčů vyjde najevo, že pod luxusním obalem z atraktivního námětu a FMV se skrývá laciný, málo hratelný výrobek.

Cardinal Syn má dvě dobré stránky, bolestivou interaktivitu prostředí a možnost užívání power-upů během boje. Obě tyto věci fungují docela skvěle. V ostatních, pro mě důležitějších aspektech však je to hra nejlépe průměrná. *Tekken 2* se chystá do platinové řady a *Tekken 3* je už na cestě do Evropy, tak o čem se tu vlastně bavíme?

Farid D. Starman



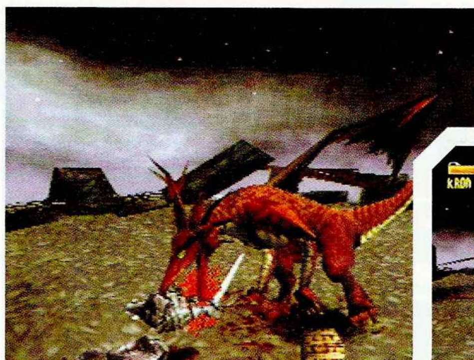








[1] Ta dáma v kalhotách je zloduch jedna radost. [2-4] Kéž by hratelnost v *Cardinal Syn* byla stejně rozmanitá jako arény.



Konečný boss Kron, vypadá hrozivě, má křídla, dlouhý ocas a vydechuje plameny. Porazit ho ovšem není takový problém, jak by se zdálo.







Alternativy...

Tekken 2	10/10
Tobal No.1	8/10
Bushido Blade	8/10
Cardinal Syn	6/10

VERDIKT

GRAFIKA:	Nevyrovnaná, hezké arény a pomalá animace.	6
HRATELNOST:	Sek, sek, sek, kop, sek, skok, kop...	5
ŽIVOTNOST:	Asi tak jedno odpoledne a půl.	5

Prostředí arén ve hře *Cardinal Syn* je pěkné a funkční, jenže hra je příliš jednoduchá a jednotvárná, takže velmi brzy omrzí.

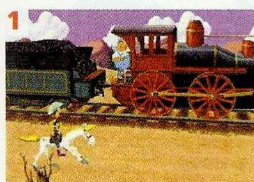
6 z deseti

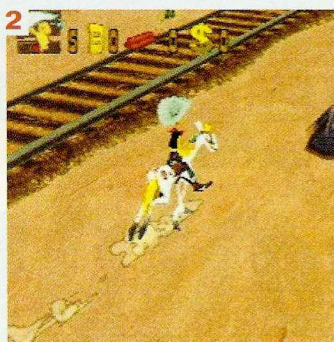
■ VÝROBCE:	Infogrames	■ DISTRIBUTOR:	Ocean
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	plošinovka

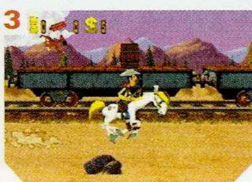
ONE PLAYER

Lucky Luke

Zrodil ho comics, prošel animovaným seriálem i hraným filmem. A teď došlo i na PlayStation.











[1] Lucky Luke si domlouvá nasednutí za jízdy. [2] Až ten vlak, co není na obrázku vidět, Lucky Luke dohoní, tak bude zabíjet zlé lidi, co v něm jedou. [3] Kůň versus ocelový oř. [4] „Přednosta stanice, to prazvláštní je tvor." [5] Lucky Luke má ránu.



Lucky Luke je jednou z nejznámějších figur francouzského komediálního comicsu. Jeho duchovními fotry jsou stejně jako v případě Asterixe Sempré Goscinny a René Uderzo, ale na rozdíl od prcka s křídlatou helmou se Lucky Luke nepohybuje světem Galie roku 50 před Kristem. Domovem tohoto flegmaticky vyhlížejícího maníka s věčnou cigaretou visící mu z úst (ve hře nahrazena neproblémovým stéblem trávy, kouření škodí zdraví) jsou prérie rovné jak nekonečné kulečníkové stoly, ošoupané sedlo jeho inteligentního koně Jolly Jumpera a zakouřené saloony s rozladěnými piany, odkud jsou vynášeni falešní hráči oblečení do vkusných dehtovo-peřových kombinéz.

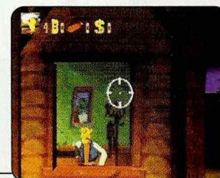
Ve hře před námi defiluje jedna klasická westernová situace za druhou: zaprášená ulice „v pravé poledne", přepadení vlaku, pěstní souboj v saloonu, návštěva ve vigvamoidní vesnici či klasická střelba do ze sudů vykukujících padouchů. Většina z toho se děje formou totálně klasické 2D plošinovky, hezky zleva doprava. Hlavní hrdina se plouží svou ležérní chůzí typu „není žádný spěch", sbírá bonusy a dolary (za které si může koupit přístupové kódy nebo náhradní životy), střílí hekající padouchy, pokládá dynamitové patrony a tak vůbec. I když, pravda, je tu pár levelů, které tvoří výjimku a dost potřebné osvěžení - např. vektorová jízda důlním vozíkem typu Indiana Jones a chrám zkázy, zmiňovaný pěstní souboj (je pojednán jako tradiční mlátička) nebo střílečka v Dalton City, která se odehrává v první osobě ve stylu *Time Crisis*. Hlavními protivníky Lucky Luka jsou pochopitelně věční bratři Daltonové, grázlové, co skoro nikdy nejsou z basy ani tak dlouho venku, aby se stačili převléknout z pruhovaných vězeňských mundúrů, a u nichž platí zákon, že čím větší Dalton, tím větší hlupák. **Grafika je cartoonově příjemná, ale působí lehce anachronicky, ostatně stejně jako celá hra.** Ta je svým image a vůbec celým vyzněním určena zřejmě dětem. Největšími zájemci o *Lucky Luke* však zůstávají skalní příznivci plošinovek anebo fanatičtí obdivovatelé Lucky Luka. A přestože se k posledně jmenované skupině svým způsobem počítám, nedá se zrovna říct, že by mi sice pohodový, ale poněkud bezbarvý *Lucky Luke* nějak rozerval žíly.

Štěpán Kopřiva





[1] Lucky Luke zavítal mezi komunisty, co mají asi dnes k obědu? [2] Lucky Luke a dva komunisti v pyžamech.



Alternativy...

Hercules	8/10
Casper	8/10
Lucky Luke	6/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Cartoonová, srandovní a s velkými postavičkami.	6
■ HRATELNOST:	Jde to, díky osvěžujícím „jiným" levelům.	6
■ ŽIVOTNOST:	Vydrží, hlavně dětem obeznámeným s předlohou.	7

Většinu času 2D plošinovka podle slavné comicsové předlohy. Určeno dětem. Jinak vlažné, bez chuti, bez zápachu.

6 z deseti

UP TO 2 PLAYERS · MEMORY CARD COMPATIBLE

VÝROBCE:	Rage	DISTRIBUTOR:	GT Interactive
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15+
		STYL:	sportovní







[1] Zastřelit hráče soupeře je možné, ale asi jenom jednou nebo dvakrát za zápas. [2] Góly se počítají za jeden, tři nebo pět bodů - podle toho, odkud střílíte. [3, 4] Dostaňte to tam! Míč vedete pomocí L2 a R2. [5] Míč zanechává ve vzduchu stopu jako tryskáč.

Dead Ball Zone

V budoucnosti se nebudete muset lidem vůbec omlouvat... ani, když někomu ustřelíte hlavu.



Ještě si pamatujete na *Speedball* pro Amigu? Jednalo se o značně tvrdý sport fiktivní budoucnosti, slučující hratelnost fotbalu a násilí ve stylu pochybných nočních lokálů. Autorům *Dead Ball Zone* se tato kombinace nepochybně zalíbila, takže po takovém propadáku, jakým byla míčová hra příštího tisíciletí - *Riot* od Pysgnosis, před sebou máme další pokus přizpůsobit klasiku od Bitman Brothers 32-bitové moderní době vyznačující se polygonovou grafikou s trojdimenzionální perspektivou.

Jak už se v branži stalo zvykem, pravidla těchto sci-fi sportů jsou až brutálně jednoduchá. Úkolem je zmocnit se žhavého ocelového míče, předávat si ho uvnitř osmičlenného týmu a jakýmkoliv způsobem ho dostat do soupeřovy branky. Neexistují žádné tresty, takže do svých protivníků můžete nejenom vrážet, ale také je kopat mezi nohy a dokonce používat i některé zvláštní bojovkové chvaty.

DBZ se hraje ve zběsilém tempu připomínající vzdáleně pinball. Ovládání je velice jednoduché a skóre narůstá závratnou rychlostí. Pokud na tomto malém prostoru dobře odpálíte, můžete mít skoro jistotu, že záhy se rozvlní branková síť, tedy pardon, chtěl jsem říct pulsující pole energie. Opravdu není času nazbyt. Míč poletuje šílenou rychlostí po celém hřišti - ostatně i proto jsou možné opravdu nechytatelné pumelice. Hezky si ten nádherný, mrazivý pocit, když dáte gól, užijte.

Avšak hra jako celek je příliš jednotvárná - patrně záměrně, inspirována úchvatnou jednoduchostí *Speedballu*. Ke gólům se nedostanete žádnými taktickými manévry a ani nemůžete předvádět nějaké finesy, které by vám daly pocit, že si ten gól opravdu zasloužíte. To koneckonců ani tolik nevadí, pokud se vám daří sázet tam ty góly jeden za druhým, ale když se totéž daří i soupeři, pak to trochu leze na nervy. Ve zmatku přihrávek a střel se ztrácejí celé zápasy, aniž by vám dokázaly poskytnout stejnou satisfakci jako nejlepší hokejové nebo fotbalové simulátory. Zbraně a části hřiště, které mění směr pohybu míče, jsou zde asi jenom proto, aby vzbudily dojem, že věci jsou složitější, než se zdají.




[1] Hlavně jim oddělejte nejlepšího hráče. [2] Kupa týmů a manažerský režim.

Na této hře jistě najdete mnoho věcí, které se vám budou zamlouvat, přinejmenším je to zase něco jiného než další hokej. Avšak svým ambicím trojrozměrného *Speedballu* dostojí jen stěží - schází jí určitá dávka nápaditosti, bez níž se nemůže rovnat 16-bitové klasice ani nejlepším hrám se skutečnými sporty pro PlayStation. Není to tedy žádný zázrak, ale přiznejme, že i přesto pobaví.

Robin Alway 

VERDIKT

GRAFIKA:	Rychlá, účinná, ale příliš vzdálená od dění.	6
HRATELNOST:	Sedřená na kost.	7
ŽIVOTNOST:	Možnost volby turnaje i režim pro dva hráče.	6

Celkem ucházející sci-fi hra, ale nečekejte nic světoborného, co by se vyrovnalo krásně napálené dělovce v *Actua Soccer* nebo elegantnímu zavěšení v *Total NBA*.

6 z deseti

VÝROBCE:	Blizzard Entertainment	DISTRIBUTOR:	Electronic Arts
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15+
		STYL:	RPG/adventura








[1-2] Herní prostředí je rozděleno na dvě hlavní oblasti. Jednak zde máte vesnici, kde je možné nakupovat a prodávat zboží... [3] a pak je zde podzemí, kde přijde na řadu trocha řezničiny. [4] Díky bleskům je ve tmě i občas vidět.



Diablo

Na PC se tato hra stala obrovským hitem, ale dokáže blizzardovské erpégéčko konkurovat japonským rivalům na PlayStation?

I když popularita her typu RPG stála do značné míry u zrodu herního průmyslu pro PC, časem byly trochu odsunuty stranou trojdimenzionálními pecka-mi jako *Doom* nebo *Quake*. Úspěch hry *Diablo*, RPG od Blizzard Entertainment, tudíž při-šel dosti nečekaně.



Hlavní jeho devizy jsou tři: **především skvěle vypadá - mnohem lépe než všechna předešlá RPG.** Také, na rozdíl od svých předchůdců, je možné se do něj velice snadno vpravit. A co je možná nejdůležitější, stejně jako *Doom* a *Quake* umožňuje hru více hráčů, a to jak přes lokální síť, tak skrze internet. Při takovém úspěchu bylo zřej-mé, že hra si co nevidět najde cestu i na PlayStation - a tady ji máme.

Na první pohled lze říci, že hra se nijak nezměnila. Na začátku si zvolíte jednu ze tří postav - Bojovníka (Warrior), Dobrodruha (Rogue) nebo Čaroděje (Sorcerer), a pak je vaším úkolem zachránit město Tristram před nebezpečím, které se skrývá v labyrintu vyhloubeném pod půdorysem města. To znamená prozkoumat každou rovinu labyrintu, zabít vše, co se jen pohne, a také nabrat nějakou tu kořist. Celý děj je oddělován krátkými návraty nahoru na zem, kde prodáte věci, které nepotřebujete, a nakoupíte nové vybavení.

Kladnou stránkou je, že si hra dokázala podržet původní jednoduchost, a poslouží tak i jako dobrý úvod do celého žánru. I když se původně měla ovládat myší, ovládání však bylo předěláno pro playstationový joypad, a až na několik poněkud složitých kombinací se hra ovládá slušně.

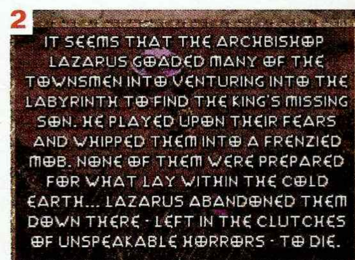
Nový režim pro dva hráče je stejně přitažlivý jako původ-ní pro více hráčů, což umožňuje dvěma lidem na záchraně města spolupracovat - oba hrají na stejné obrazovce. Nejcharakterističtější aspekt hry je její rozsáhlost a délka času, kterou pro její dokončení budete potřebovat. Dokonce i dvěma spolupracujícím hrá-čům bude trvat pěkně dlouho, než dorazí k závěru.

Bohužel ne všechny věci se z PC dostaly na PlayStation. Největším problémem je grafika, která je celkem chudě animovaná, tudíž se postavy nepohybují zrovna plynule. *Diablo* pro PlayStation tak zůstává zábavnou a celkem originální hrou, která vás rychle vtáhne, nicméně nejlepším japon-ským erpégéčkům se zdaleka nevyrovná.

Andy Butcher 

Alternativy...

Final Fantasy VII	10/10
Vandal Hearts	9/10
Alundra	9/10
Diablo	6/10

[1] Pokud se vám podaří najít zaříkávadlo, pak můžete vyčistit celou jednu oblast labyrintu stlačením jediného tlačítka. [2] Obvyklá story, znáte to.

VERDIKT

GRAFIKA:	Vkusná, ale příliš hrubá a nepříliš dobře animovaná.	5
HRATELNOST:	Jednoduchý, ale přitažlivý režim pro dva hráče.	7
ŽIVOTNOST:	Poměrně dlouhá, ke hře se budete i vracet.	7

Zábavná směs adventury a RPG. Diablo se hraje jednoduše, nicméně pro nejlep-ší japonské hry tohoto žánru nepředsta-vuje vážnou konkurenci.

6 z deseti



GITS začíná... Ještě než stisknete jediné tlačítko, nabídne vám tento skvěle animovaný klip. Jeden z robotů se plíží do docela velké vily (asi patří nějakému záporňákovi z Jamese Bonda) a na to dohlíží jakási pohledná žena.

Ghost In The Shell

Možná nějaký šťastlivec viděl film. Zmatená hi-techová záležitost s hodně divným dějem, **spoustou neuvěřitelně přitažlivých** prsatých dívek a předvídatelným koncem, to vše ve stylu Manga. **Hra je spíše trochu jako komiks...**

I když tato hra má záměrně kontroverzní mangovou animaci, je to to jediné, co ji spojuje filmovým produktem *Ghost In the Shell*, který vypadal jako disneyovka na tripu. Hru naprogramovali chytré hlavičky v Exact - ti, kteří stojí za až zločinně nedoceněnou hrou *Jumping Flash*. Hra se nese tak trochu ve střílečkovém stylu *Doomu*, jen místo svalnatého týpka v hlavní roli zde vystupuje ocelový pavouk a místo chůze po dvou nohou máte k dispozici samozřejmě všech osm. Po stropě se chodí se stejnou lehkostí jako v dřívějších střílečkách po chodbě. Tomuto stvořeníčku zemská přitažlivost nic neříká.

PO STROPĚ SE CHODÍ SE STEJNOU LEHKOSTÍ JAKO VE STŘÍLEČKÁCH PO CHODBĚ. TOMUTO STVOŘENÍČKU ZEMSKÁ PŘITAŽLIVOST NIC NEŘÍKÁ.



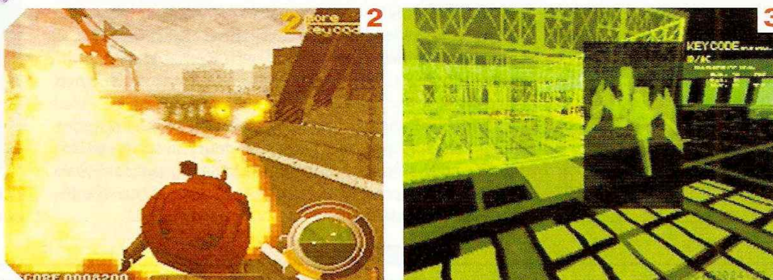
(1) Moc povedený vodní efekt v podzemní kanalizaci. (2) Velký šéf číslo 1: pozor na laser, Fuchi. (3) Dáme si trochu ohně.

To ale znamená, že předměty vašeho zájmu se rozhodně nemusí skrývat za nějakou zdí - stejně je můžete hledat na střeše vysoké budovy nebo zespodu na mostní konstrukci. **A právě proto na screenshotech vidíte, jak se váš Fuchikoma usilovně škrábe na střechu mrakodrapu**, přičemž v pozadí je vidět nakloněný horizont jako z leteckého simulátoru.



Fuchikoma má k dispozici dělo s neomezeným počtem střel. Pokud stisknete spoušť a budete ji držet, aktivuje se granátomet, který zaměří všechny terče v okolí. Pokud chcete vypustit salvu šesti střel, jednoduše spoušť uvolněte. Je docela zábava připlazit se na křižovatku, zaměřit všechny terče (i když jsou za zdí) a pak jen skočit za roh, odpálit a rychle se vrátit zpět na původní bezpečné místo. A abych nezapomněl, střely létají i za roh. Tento taktický aspekt představuje jednu ze silných stránek hry - škoda, že jich není více.





(1) Tuhle pavoučí potvoru potkáte v kanalizaci. Vy se jí také nebudete líbit. (2) Takhle to vypadá, když to koupíte z plamenometu. (3) Před každou misí máte takový zelený rentgenový klip.





■ VÝROBCE:	Exact	■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ DATUM VYDÁNÍ:	červenec	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	zatím neurčené
		■ STYL:	3D střílečka



Po spršce střel a výbuchů je nepřátelská obluda zničena. Fuchikoma pak pospíchá do vedlejší budovy, kde sedí další dívka a... no... všechno to vypadá nějak japonsky. Fuchikoma se rozpadá a první dívka přerušuje kontakt. Celé je to nějak divné.

VÝCVIKOVÝ TÁBOR

Jednou z novinek, které *Ghost In The Shell* přináší, jsou tréninkové mise, v nichž musíte splnit určité úkoly v daném čase. Výcvikový prostor je rozdělen na oblasti a v každé je třeba zasáhnout určitý počet cílů, než můžete postoupit do další. Když procházíte bránou, hodiny přidávají vteřiny navíc, stejně jako je tomu v time-trialových režimech závodních her.

Při procházení šesti oblastmi jste známkováni: od E po A, a stejně tak dostáváte i skóre, které se zapisuje do tabulky. Také dostanete krátké animované ohodnocení, takže až vás unaví hlavní hra, můžete si to s kámoši rozdat na skóre.



Nakloňte hlavu nalevo, no tak, ještě trochu!



„Pěkná měkota. Zkus to znovu, tentokrát už ale pořádně."



V pozdějších úsecích cíle vyskakují ze zdí domů a z různých předmětů.



Hurá, to nebylo vůbec špatné. Jsem na tabulce high score.



A ještě později dokonce opětují palbu. Jak nechutné.



Asi už zhruba víte, o co jde... cíle, střílení atd.







[1] Stážce číslo tři - trochu podobný číslu jedna a dvě. Chápete? [2] Váš Fuchikoma nebezpečně balancuje na okraji střechy. [3] Podzemní akce. [4] Hmmm. Chvílemi se z toho trochu točí hlava.



GITS je rozdělena na 12 misí, jejichž složkami jsou: taktické střílení ve stylu *Dooma*, jednoduché search 'n' destroy, honičky na čas a různé jiné akční scénáře. Nicméně každá úroveň vrcholí očekávanou přestřelkou se závěrečným bossem.

Například v první misi máte najít a zničit tři cíle, z nichž každý skrývá jeden z klíčových kódů pro přístup do ústředního skladiště. Jakmile se dostanete dovnitř, je třeba se podívat na zoubek obrovskému mechanizovanému tanku. Podobně i ve druhé misi musíte projít podzemním kanalizačním systémem a pak teprve se setkáte s obrovským čtvernohým robotem. Na třetí misi musíte v průmyslovém komplexu lokalizovat časované bomby, než získáte přístup do odděleného území, kde narazíte na... Uhodli jste, další velkou mechanickou potvoru.

Zatímco jednotlivé mise jsou rozmanité a docela zajímavé, bossové na konci jednotlivých úrovní nejsou. Dobře vypadají, mají dobrou animaci a vše kolem, ale poté, co pracně projdete celou úrovní, je výprask od těchto oblud nepříjemný. Takže často musíte jít znovu od začátku, a to jenom proto, abyste se opět dostali k té plechové nádheře. Hrůza.

To jednak naštve a jednak zklame. Proč vás prostě Exact nenechá dohrát jednotlivé úrovně bez té zastaralé struktury úroveň-boss? Strážci na konci hry celý projekt zajímavějším neudělají, jenom neúnosně zvyšují obtížnost.

GITS není propadákem, neboť mnoho hráčů jeho chyby přejde a bude žasnout nad skvělou úrovní vizuální stránky a nechá se opojit chutným koktejlem střílení a explozí. Je jenom škoda, že se jeho tvůrci více nedrželi původního rámce a nedali nám tak opravdu skvělou dávku trojdimenzionálního akčního závaru.

Steve Jarratt 

Alternativy...

Doom	9/10
Mech Warrior 2	9/10
Final Doom	9/10
Alien Trilogy	8/10
Duke Nukem	8/10
Epidemic	8/10
Ghost In The Shell	7/10
Brahama Force	7/10

VERDIKT

■ GRAFIKA: **Detailní, chytře provedená 3D grafika, ale trochu jednotvárná.** 8

■ HRATELNOST: **Na první pohled zajímavé, ale struktura je celkem fádní.** 7

■ ŽIVOTNOST: **12 různorodých úrovní, navíc každou hlídají bossové.** 5

***Ghost In The Shell* má v sobě zcela nepochybně geny *Jumping Flash*, bohužel mu schází nápaditost tohoto předchůdce. Je to téměř skvělá hra, ale opravdu jenom téměř.**

7 z deseti

MEMORY CARD COMPATIBLE | UP TO 2 PLAYERS

■ VÝROBCE:	Anco	■ DISTRIBUTOR:	Funsoft
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	sportovní/fot. manažer









[1] *KOW* vypadá docela slušně jen na statickém screenshotu. [2] Tolik si věříme, že brankáře můžeme postavit do pole. Jen si protáhněte nohy, hoši. [3] Takto vypadá manažerský režim! [4] A zde je mistrovství světa. Také zíváte?

Kick Off World

Nejnovější verze slavné série od firmy **Anco** je kombinací *Kick Off '97* a *Player Manageru*. Avšak s mnoha **pochybovačnými otazníky.**

Je tomu již nějaký ten pátek, co mladý muž jménem Dino Dini vytvořil fotbalovou hru pro Amigu, kterou nazval *Kick Off*. Ta společně se svým pokračováním představuje přímo generační skoky ve fotbalovém žánru, a mimo jiné nakonec tyto hry inspirovaly i vynikající *Sensible Soccer*. Nicméně po odchodu Dina Diniho ze stáje Anco začal *Kick Off* ztrácet dech. *Kick Off 3* pro Amigu dostal negativní recenze a PC-verze byla přijata ještě s menším ohlasem. Stejná historie se opakovala i v případě uvedení *Kick Off '97* (naše hodnocení 6/10) a *Player Manageru* (2/10) pro PlayStation, přičemž zvláště druhý jmenovaný titul musel být pro nadšence do fotbalových her opravdovým zklamáním.

V *Kick Off World* slučuje tvůrce hry firma Anco obě dvě hry v jednu, patrně v naději, že dohromady se jim to povede lépe než samostatně. Ale výsledkem je podivný, nevyrovnaný hybrid - nezáživná strategie z *Player Manageru* kombinovaná se zastaralým a nedokonalým arkádovým fotbalem z *Kick Off '97*.

Kick Off World je bohužel jen ubohým příbuzným podobných her pro PlayStation. Krátce řečeno se jedná o defektní hru plnou závažných zkratů: během hry skoro nevidíte, co se děje, brankáři jsou buď neuvěřitelně šikovní nebo naprosto nešikovní; přihrávky a střely jsou přinejlepším velice nedostačující a mohl bych pokračovat dál. A to již vůbec nemluvím o manažerské části, kde narazíte na uživatelsky krajně nepřátelské menu, kde se stává sestavení i toho nejzákladnějšího týmu hrůzným utrpením.

Nelze také zapomenout na komentář uvnitř hry, který je snad nejhorší, jaký jsem kdy na PlayStation slyšel. Fráze se z disku hrnou v klíčových momentech, jako je zastavení pronikajícího hráče nebo střela na bránu. *KOW* v těchto okamžicích vypadá spíše jako parodie, které se nevyrovnají ani profesionální komici.

Dokonce ani možnost vybrat si klasický *Kick Off* není moc platná, protože tento režim je bez joysticku prakticky nehratelný (a tudíž neuvěřitelně frustrující) - ostatně dosvědčí vám to každý veterán fotbalových videoher.

Ve srovnání s *Actua Soccer, Three Lions* a *ISS Pro* představuje *Kick Off World* třetí ligu - a tuto skutečnost nezakryje ani jakýkoliv počet hráčů, týmů nebo režimů.

James Price 

Alternativy...

Actua Soccer 2	9/10
ISS Pro	9/10
FIFA '98	8/10
Three Lions	8/10
Premier Manager '98	7/10
Kick Off '97	6/10
Kick Off World	3/10





[1] Hráči v *Kick Off World* se pohybují velice zvláštním způsobem. Nevypadají příliš jako skuteční. [2] Hurááá! Góóól! A tak dále.

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Nejasná; špatně navržená a nepřirozená animace.	3
■ HRATELNOST:	Snad jenom pro totálního fanouška, hra je plná chyb.	4
■ ŽIVOTNOST:	Mnoho voleb, ale koho to zajímá?	4

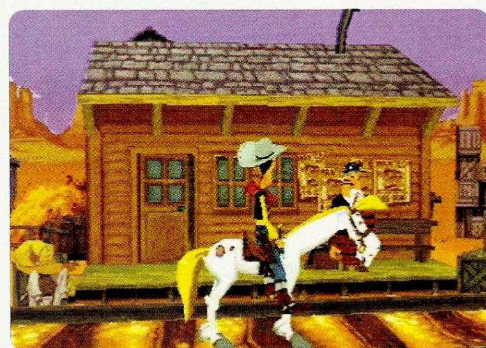
Dobrý nápad - dát dohromady manažerskou hru s arkádovým fotbalem. *Kick Off World* však bohužel propadl a firma Anco dostala na frak ještě před světovým šampionátem...

3 z deseti

Vyhrajte hru Lucky Luke!







Vzhledem ke skutečnosti, že tato hra je určena především dětem, jsme se spolu s dárcem hry, firmou JRC, rozhodli předložit otázky až dětsky jednoduché.

Posuďte sami:

1. Kolik je Daltonů?

2. Mohl se setkat Lucky Luke s Caesarem?

3. Jakou barvu má hříva Lukeova koně?

Chcete-li vyhrát tuto kovbojskou akční plošinovku, napište odpovědi na korespondenční lístek a do 20. července je zašlete na adresu redakce.

Good luck!



Platinum

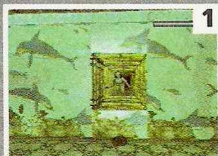
V řadě Platinum vychází každý měsíc pestrý výběr her, které patří ke zlaté historii PlayStation - za krásnou cenu kolem jednoho tisíce korun. Jelikož jsme minulý měsíc dění na budgetovém trhu opomenuli, přinášíme vám tentokrát dvojnásobnou dávku.



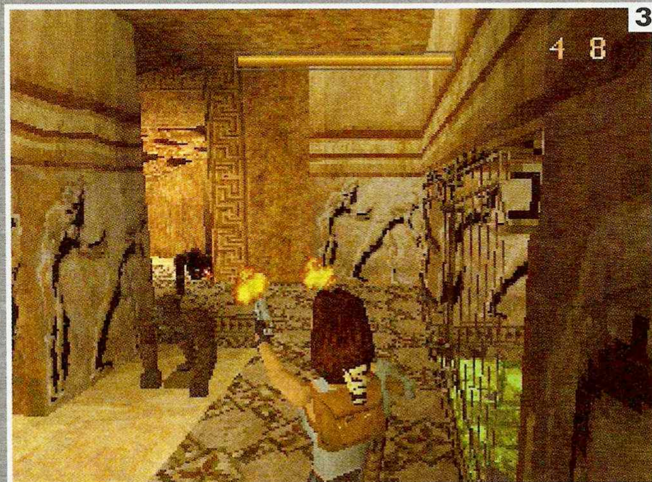
[1] Už jste někdy pohlédli do hloubky historie a zamysleli se nad tím, kdo jste? [2] Tyto pod vodou se odehrávající části hry jsou opravdu úchvatné, působí neuvěřitelně realistickým dojmem.



Tomb Raider











[1-2] Ve hře se úhel pohledu rychle a snadno mění - příkladem může být tato scéna odehrávající se pod vodní hladinou nebo kamera přímo nad hlavou. [3] Zvládnout všechny zbraně je životně důležité, jinak celá vaše práce přijde vniveč. [4-5] Vyzývavé postoje jsou specialitou slečny Croftové.

■ STYL:	**3D adventura**
■ POČET HRÁČŮ:	**1**
■ DISTRIBUTOR:	**Eidos**
■ PRVNÍ VYDÁNÍ:	**listopad 1996**
■ PŮVODNÍ HODNOCENÍ:	**10/10**

Paradoxním, postmoderním způsobem vám hraní prvního *Tomb Raidera* nyní přijde jako velice nostalgický zážitek. Při pohledu na Laru, která ještě nemá zmodernizované zbraně a neumí řídit motorové čluny, se vám doslova zamlží oči. Přímo se vám chce ji obejmout a říci, že vše bude v pořádku, že jednoho dne se její vlasový ohon bude vlnit, že se bude moci brouzdat vodou, že se jí zaoblí ňadra, že metaforicky i doslova vstoupí do zářivého světa showbyznysu. Až vás tato melancholická chvilka přejde, teprve si uvědomíte, jak skvělou záležitostí byla první verze hry *Tomb Raider*. A stále je. Jeskyně a podzemní paláce se vyznačují zdáním naprosté realističnosti, atmosféru skvěle doprovází klasická hudba. Úchvatný je i způsob, jak se Lara pohybuje, i když pochopitelně nedosahuje kvality druhého dílu. A co je nejdůležitější, tuto hru je radost hrát. Hádanky mají logiku, která člověka testuje na strmě vzestupné křivce, zkoumání území je obrovská zábava a je zde celkem 16 velice rozsáhlých úrovní.

Pro ty, kteří z toho či onoho důvodu zmeškali tuto úžasnou hru, dodejme, že Lara Croft je anglická aristokratka v zeleném tílku a šortkách, která v Peru pátrá po starobylém předmětu, na nějž má zálusk jedna velká korporace. Tato Indiana Jane se na svém putování potýká se lvy, vlky, dinosaury a mnoha dalšími obludami, musí si prorážet cestu rozlehlými podzemními pasážemi a paláci. Na téhle její výpravě máte téměř naprostou svobodu pohybu v nádherně zdobeném trojrozměrném prostředí.

Každý, kdo ještě nehrál žádnou z různých verzí *Tomb Raidera*, musí začít u této původní hry. Za poloviční peníze dostanete opravdovou hodnotu, nejlepší hru, kterou lze dostat v celém playstationovém světě. Tento produkt stále zůstává jedničkou.

Jeden z nejlepších titulů všech dob zdvojnásobuje svůj poměr výkon/cena. Zcela absolutní nutnost.

VERDIKT 10/10

Crash Bandicoot

- STYL: **3D plošinovka**
- POČET HRÁČŮ: **1**
- DISTRIBUTOR: **SCEE**
- PRVNÍ VYDÁNÍ: **září 1996**
- PŮVODNÍ HODNOCENÍ: **9/10**

Před uvedením *Crashe Bandicoota* na podzim 1996 se tajil dech všem majitelům PlayStation. Původně se očekávala plošinovka s neomezenou svobodou pohybu a nejlepší trojrozměrná zábava, jakou si jen dovedeme představit. Výsledkem byla hra, která si mohla činit nárok pouze na dvoj a půl rozměrný charakter. Ano jistě, byla zde velká snaha učinit hru trojrozměrnou - člověk mohl běhat směrem do obrazovky a z ní, přebíhat ze strany na stranu. Ale o tom, kdy ten či onen pohyb učiníte, jste nerozhodovali vy, ale hra. Váš pohyb byl omezen v tom, že ačkoli jste se mohli pohybovat v jiné rovině, vždy jste mohli volit pouze jednu nezřetelnou, ale definovanou cestu. V důsledku debat o této trojrozměrné dvojznačnosti hry se pozapomnělo na jednu zásadní skutečnost - že totiž jde o perfektní plošinovku. Crash Bandicoot, týpek s psím čumákem, musí porazit zlotřilého doktora Cortexe, což je informace, které se vám dostane hned na začátku. Zbytek hry však až tolik předvídatelný není. Do hry byly zahrnuty všechny plošinovkové triky a fígle, na něž se během dlouhých let historie žánru přišlo, a hra jim dodala nového života - objevilo se zde na 30 obtížných levelů. Hru možná v mnohém překonalo její pokračování, nicméně stále je ideálním výchozím bodem pro všechny vlastníky PlayStation, možná se však ukáže příliš obtížnou, pokud nemáte dostatek hráčských zkušeností.

Hra poněkud zastarala, ale přesto se stále jedná o zlomový bod v historii plošinovek pro PlayStation a zůstává stálou výzvou.

VERDIKT 8/10





[1] V džungli svítá a vše začíná hrát pestrými barvami. Scéna je připravena pro Crashův vstup. [2] Crash je neklidný týpek, který ladně a lehce skáče a předvádí piruety.

Porsche Challenge





[1] Tady tomuto závodníkovi se to trochu nepovedlo, nezdá se vám?
[2] Vůz, který se ve hře objevuje, je skutečně úchvatný. Porsche Boxster je model uvedený na trh v loňském roce.

- STYL: **závodní**
- POČET HRÁČŮ: **2**
- DISTRIBUTOR: **SCEE**
- PRVNÍ VYDÁNÍ: **květen 1997**
- PŮVODNÍ HODNOCENÍ: **8/10**

P*orsche Challenge* je zvláštní hra. Byla totiž tak rozsáhle propagována, že když jsme si ji mohli konečně zahrát a zrecenzovat, byla tak trochu zklamáním. Nicméně po delším hraní si vás skutečně získá, a to i přes svá četná omezení. Možnost řídit po okruhu Porsche rychlostí 220 km/h by se neměla jen tak házet za hlavu, a právě o to v této hře jde. Simulace je opravdu skvělá.

Hra má celkem 24 tratí, včetně jedné noční, najdete zde skvělé světelné efekty. Tyto tratě jsou vystavěny na celkem čtyřech typech okruhů, závodění je tedy opravdu rozmanité a máte zde mnoho různých pohledů. Zvládnout vůz je však velké umění, jehož lze dosáhnout teprve po dlouhé praxi, pak zase ale máte větší pocit uspokojení než v případě jiných her.

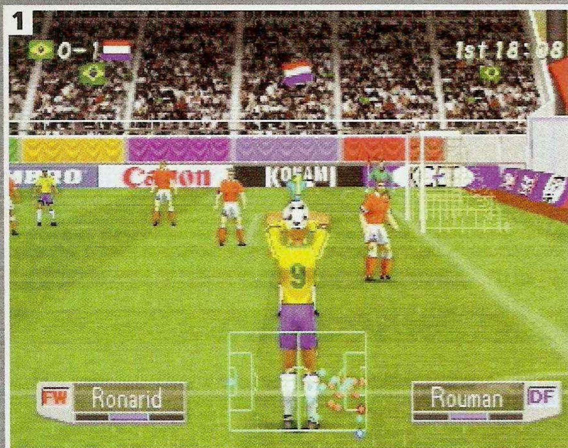


Možná vás trochu překvapí, až spatříte, jak si to po závodním okruhu šine kabriolet. Ovšem alespoň je vidět polygonového řidiče.

Tuto hru již překonaly jiné. Mezi závodními simulátory v řadě Platinum se řadí hned za *Wipeout 2097* a *Ridge Racer*.

Skvělý simulátor, i když mu stále ještě něco chybí. Nicméně i přesto za ty peníze stojí.

VERDIKT 7/10







[2] Chytat míč zadnicí je velice zvláštní technika s vysokým uměleckým dojmem.
[3] Hráči oslavují vstřelení gólu pobíháním po hřišti.

ISS Pro









[1] Střílí a... skóruje. Góóól!! [2] Tančící muž v trenýrkách. [3] Hráči přicházejí na trávník s pohledem upřeným na zadek hráče před sebou.

■ STYL:	**sportovní**
■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo **2**
■ DISTRIBUTOR:	**SCEE**
■ PRVNÍ VYDÁNÍ:	**květen 1997**
■ PŮVODNÍ HODNOCENÍ:	**9/10**

Šampión z loňského roku se znovu vrací do středu dění. I přes velkou konkurenci v žánru zůstává *International Superstar Soccer Pro* jedním z nejlepších sportovních simulátorů a nejpovedenějších her, které PlayStation nabízí. Není pochyb o tom, že *Actua Soccer* je skvělá hra, ale stačí jenom vyjmenovat všechny klady *ISS Pro*, a mnozí na ni zapomenou - této hře se těžko něco přiblíží.

Jen si vzpomeňte na všechny ty skvělé detaily, které hra nabízí, vzpomeňte si na skvělé pasy posílané kolmo na nabíhajícího centra, který přímo z přihrávky přehodí brankáře. I přes to, že skoro každá fotbalová hra dnes má možnost zrychlování běhu, verze, již nabízí *ISS Pro*, stále zůstává nejefektivnější.

Ačkoliv se Konami rozhodla nepoužít ve hře jména skutečných hráčů (na druhé straně zde máte mnoho mezinárodních týmů), její tvůrci vystřihli některá světoznámá esa dokonale. Podíváte-li se pozorněji, všimnete si hráčů, jako jsou Gascoigne, Ravanelli, Klinsmann, Roberto Baggio (ještě s culíkem) a kolumbijský Carlos Valderama - toho poznáte podle typické blonďaté hřívy.

ISS zdaleka není nejrychlejší ze všech fotbalových her, ale není ani nějak výrazně pomalá. Alespoň zde máte šanci přemýšlet o tom, co uděláte, jestli se pokusíte o dlouhý míč dopředu, nebo zkusíte raději prodriblovat polem. Animace je přímo úžasná, zvláště když se hráči otáčejí na místě a rozběhnou se opačným směrem. Ovšem brzy vyjde *ISS Pro '98* a možná se vám bude chtít počkat a podívat se, jak dobrá tato verze opravdu je.

Dobrá hra, za litr korun nejlepší fotbalový simulátor, jaký lze dostat.

VERDIKT 9/10





[1] Hra začíná velice působivou a zábavnou FMV-sekvencí.
[2] Tohle nebyla ruka, pane rozhodčí.

adidas Power Soccer International '97

- STYL: **sportovní**
- POČET HRÁČŮ: **1 až 4**
- DISTRIBUTOR: **Psygnosis**
- PRVNÍ VYDÁNÍ: **květen 1996**
- PŮVODNÍ HODNOCENÍ: **8/10**

adidas Power Soccer International '97 byla jednou z prvních fotbalových her pro PlayStation - před ní se objevily pouze *Actua Soccer, Goal Storm* a *Striker*. Při pohledu zpátky nám tato hra připadá tak trochu tajemná. *aPS* uvedl na scénu některé zcela nové prvky, včetně úmyslných zákeřných faulů, a kvůli spojení firem Psygnosis a adidas také speciální kopačku adidas Predator, kterou bylo možno brankáře nakopnout do stehna. Další podivným, i když tentokráte zajímavým rysem je možnost sledovat, jak byla kopačka Predator vyvinuta, celá sekvence je doprovázena komentářem a skvělým soundtrackem.

adidas Power Soccer běhá jak v režimu arcade, tak v režimu simulačním. To je již samo o sobě poněkud neobvyklé, nicméně jen málokdy se výrobce tak předvede, jako zde v arcade režimu. Chcete, aby váš hráč běhal rychleji? Není nic jednoduššího, prostě stisknete správné tlačítko a on začne po hřišti létat jako splašený gepard, za kterým planou hvězdičky. Celé dění doprovází zuřivý komentář Briana Moora známého výrokem „Sudímu hrozí, že ztratí kontrolu nad děním na hřišti." Pokud máte zájem o opravdovou kuriozitu, pak stojí za to, si tuto hru alespoň půjčit.

Hra stála vždy ve stínu *Actua Soccerů* a jim podobných. Tak je tomu dodnes. Není špatná, ale ani skvělá.

VERDIKT 6/10







[1] Celkem průměrná grafika v průměrné hře. [2, 3] Panoramatické scény z jednoho fotbalového dýchánku.

Pandemonium

- STYL: **plošinovka**
- POČET HRÁČŮ: **1**
- DISTRIBUTOR: **BMG Interactive**
- PRVNÍ VYDÁNÍ: **listopad 1996**
- PŮVODNÍ HODNOCENÍ: **9/10**

P*andemonium* vyvolává rozporuplné reakce. Někteří se domnívají, že hra vnáší do nového 32-bitového prostředí klasické prvky plošinovkového žánru, jiní ji považují za celkem nudné cvičení ve falešném trojrozměrném prostoru. PSM přijal tuto již druhou plošinovku od Crystal Dynamics (první byl dnes již klasický dvojrozměrný *Gex*) velice kladně a hra byla prohlášena za velmi podařený produkt, který známé prvky zasazuje do zcela nového celku.

V základu se děj odehrává v dvojrozměrném prostředí, ačkoliv si hra dělá nároky na trojrozměrné. Vyberete si jednu ze dvou postav, Nikki nebo Farguse. Hrdinka Nikki je svižná a rychlá, zatímco Fargus, podivně vyhlížející pořízek, je o něco silnější a trochu pomalejší. Máte zde 21 úrovní plných neustálé akce, desítky hádanek a mnoho nepřátel - to vše jde celkem dobře dohromady.

Kupte si raději tuto verzi než snadněji dohratelné pokračování.

VERDIKT 8/10



Bláznivý harlekýn skáče jak ryba na suchu. Grafika dodnes vypadá dobře, tedy pokud máte rádi šašky.







[1] Panebože, s kdysi nejoblíbenější slečnou videoher to nevypadá zrovna moc dobře. [2,3] Fargus si to razí, či spíše proskakuje, velice rozmanitým prostředím.

PLATINOVÝ VÝBĚR

Zde je aktuální seznam her na trhu za směšně nízkou cenu kolem tisíce korun. Příležitost doplnit si sbírku.

HRA	PLATINOVÉ HODNOCENÍ
ACTUA SOCCER	7/10
AIR COMBAT	8/10
ALIEN TRILOGY	8/10
BATTLE ARENA TOSHINDEN	8/10
BUST-A-MOVE 2	8/10
CRASH BANDICOOT	7/10
DESTRUCTION DERBY	8/10
DESTRUCTION DERBY 2	9/10
DIE HARD TRILOGY	7/10
FADE TO BLACK	7/10
INT'L TRACK & FIELD	8/10
LOADED	5/10
MICRO MACHINES V3	9/10
NEED FOR SPEED	8/10
PGA TOUR '96	8/10
PORSCHE CHALLENGE	7/10
RAYMAN	5/10
RIDGE RACER	8/10
RIDGE RACER REVOLUTION	8/10
ROAD RASH	5/10
SOVIET STRIKE	7/10
TEKKEN	8/10
THUNDERHAWK 2	8/10
TOMB RAIDER	7/10
TRUE PINBALL	7/10
WIPEOUT 2097	9/10
WORMS	7/10

Nejnovější přírůstky

ADIDAS SOCCER	6/10
ISS PRO	8/10
PANDEMONIUM	8/10

Brzy přibudou

DOOM
FINAL DOOM
SOUL BLADE
TEKKEN 2

TOP SECRET

Tento měsíc zatočíme s jednou z **nejnovějších bojovek** a najdete zde i spousty dalších tipů na ulehčení hráčského života. **A také první díl návodu na *FFVII*...**

KLÍČ

N	nahoru
D	dolu
L	doleva
P	doprava
O	kruh
X	kříž
C	čtverec
T	trojúhelník
O-X	následné zmáčknutí
O+X	současné zmáčknutí
D/Back	současné zmáčknutí směrových tlačítek

MASTERS OF TERÄS KÄSI

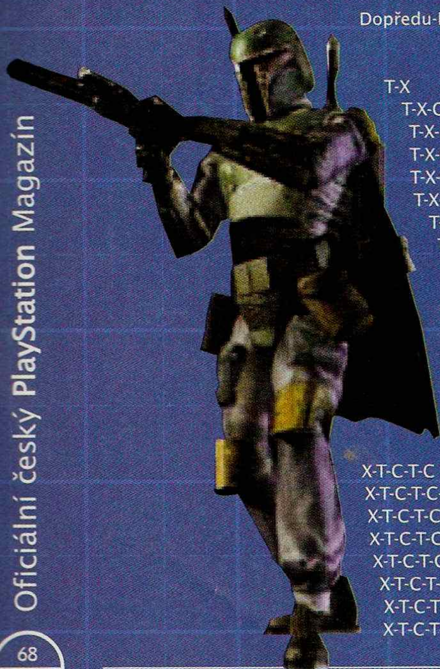
Hry inspirované Hvězdnými válkami mají na PlayStation celkem chudou historii, takže když se ukázalo, že dlouho očekávaná bojovka *Masters Of Teräs Käsi* bude dostatečně zajímavá, trochu nás to překvapilo. Abychom vám pomohli s jedním z nejobtížnějších zástupců celého žánru, sestavili jsme seznam hlavních pohybů nejlepších postav.



Boba Fett

Komba beze zbraní

C-O	rychlý silný kop
C-T	jeden/dva údery
C-T-C	jeden/dva údery plus zvedák
C-T-T	jeden/dva údery plus otáčivý backhand
D-D/Zpět-Zpět-T	dvojitý otáčivý backhand
D-D/Zpět-Zpět-T-T	trojitý otáčivý backhand
Zpět-D/Zpět-D-D/Dopředu-Dopředu-C-	plamen
Dopředu-D/Dopředu-D-D/Zpět-Zpět-C	salva několika raket (speciální zlatá dávka energie)
T-X	jedno/dvě kombo 1-1
T-X-C	jedno/dvě kombo 1-2
T-X-C-C-T	jedno/dvě kombo 1-3
T-X-C-C-T-X	jedno/dvě kombo 1-4
T-X-C-C-T-X-O	jedno/dvě kombo 1-5
T-X-C-C-T-T-C	jedno/dvě kombo 2-1
T-X-C-C-T-T-C-T	jedno/dvě kombo 2-2
T-X-C-C-T-T-C-T-T-X	jedno/dvě kombo 2-3



Han Solo (a Stormtrooper)

Komba beze zbraní

X-T	kombo 1-1
X-T-C	kombo 1-2
X-T-C-T	kombo 1-3
X-T-C-T-C	kombo 1-4
X-T-C-T-C-T	kombo 1-5
X-T-C-T-C-T-T-X	kombo 1-6
X-T-C-T-C-T-T-X-T	kombo 1-7
X-T-C-T-C-X	kombo 2-1
X-T-C-T-C-X-C	kombo 2-2
X-T-C-T-C-X-C-T	kombo 2-3
X-T-C-T-C-X-C-T-C-	kombo 2-4

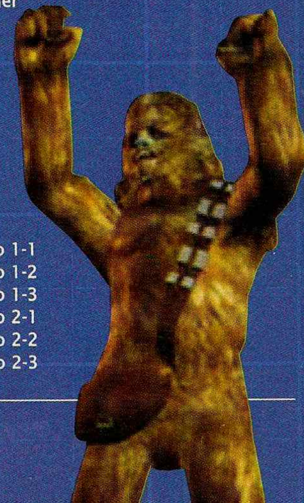
Komba se zbraní

X+O	prudké kopy
Zpět-Dopředu-Zpět-T	rychlý laser (speciální zlatá dávka energie)
Zpět-Dopředu-Zpět-T-T-T-T-T	rychlý laser (speciální zlatá dávka energie)
Zpět-Dopředu-Zpět-T-T-T-T-T-T	rychlý laser (speciální zlatá dávka energie)
D-D/Dopředu-Dopředu-D-D/Dopředu-Dopředu-T	hmat Desperado
D-D/Dopředu-Dopředu-D-D/Dopředu-Dopředu-T-T	hmat Desperado
D-D/Dopředu-Dopředu-D-D/Dopředu-Dopředu-T-T-T	hmat Desperado (jedna dávka energie)
D-D/Dopředu-Dopředu-D-D/Dopředu-Dopředu-T-T-T-T	hmat Desperado (dvě dávky energie)
D-D/Dopředu-Dopředu-D-D/Dopředu-Dopředu-C-C-C-C-C-C	hmat Desperado (speciální zlatá dávka energie)

Žvejk

Komba beze zbraní

C+T	oboustranný úder
Dopředu-Dopředu-T-T	rána Wookie jednou rukou
D-Dopředu-Dopředu-T-T	super rána Wookie jednou rukou (čtyři dávky energie)
C-T-T	obouručný úder plus obouručný zvedák
C-T-D-T	obouručný úder plus speciální obouručný zvedák (jedna dávka energie)
Dopředu-C-T-T	kombo 1-1
Dopředu-C-T-T-C	kombo 1-2
Dopředu-C-T-T-C-T	kombo 1-3
Dopředu-C-T-T-C-T-T-C	kombo 2-1
Dopředu-C-T-T-C-T-C	kombo 2-2
Dopředu-C-T-T-C-T-C-T	kombo 2-3



Princezna Leia

Komba se zbraněmi

Dopředu-D-X kop z přemetu vzduchem
C-O levo-pravý úder tyčí s rozmachem
C-O-O levo-pravý úder tyčí s rozmachem plus úder zadní rukou
C-O-Zpět-O levo-pravý úder tyčí s rozmachem plus úder zadní rukou (jedna dávka)
Dopředu-Dopředu-O-O dvojitý úder tyčí
Zpět-Dopředu-Dopředu-O-O dvojitý superúder tyčí (dvě dávky energie)
Dopředu-Dopředu-T dvojitý spodní úder tyčí
Dopředu-O- T nebo Dopředu+O-T dvojitý vertikální úder tyčí
Zpět-Dopředu-O- T dvojitý vertikální superúder tyčí (jedna dávka energie)

O-C	kombo 1-1
O-C-X	kombo 1-2
O-C-X-X-O	kombo 1-3
O-C-X-X-O-X-O	kombo 2-1
O-C-X-X-O-X-O-T	kombo 2-2
O-C-X-X-O-X-O-T-O-O	kombo 2-3
O-C-X-X-O-C-O	kombo 3-1
O-C-X-X-O-C-O-T-C-O	kombo 4-1

Luke Skywalker

Komba se zbraněmi

D-D/Dopředu-Dopředu-O
přesný dvojitý úder Jedi
D-D/Dopředu-Dopředu-O-O-O
přesná soustava výkopů Jedi
D-D/Dopředu-Dopředu-O-Zpět-O
přesná super soustava výkopů Jedi (jedna dávka energie)
Dopředu-D-D/Dopředu-Dopředu-O
dvojitý přesný horní švih mečem
Dopředu-Dopředu-D-D/Dopředu-Dopředu-O
dvojitý přesný horní super švih mečem (jedna dávka energie)
Dopředu-D-D/Dopředu-Dopředu-C
lehký výpad mečem
Dopředu-Dopředu-D-D/Dopředu-Dopředu-C
lehký super výpad mečem (jedna dávka energie)
Zpět-C+T osmero zhoupnutí postavy
Dopředu-Zpět-C+T
super osmero zhoupnutí postavy
O-C
pravo-levý dvojitý švih mečem
O-C-O
pravo-levo-pravý trojitý švih mečem
O-C-Dopředu-O
super pravo-levo-pravý trojitý švih mečem (jedna dávka energie)
C-T kombo Zničující propíchnutí

O-C-X	kombo 1-1
O-C-X-C	kombo 1-2
O-C-X-C-X	kombo 2-1
O-C-X-C-X-T	kombo 2-2
O-C-X-C-X-T-X-C	kombo 2-3
O-C-X-C-T-X-X	kombo 3-1
O-C-X-C-T-X-X-O	kombo 3-2

DARK FORCES

V době, když jsme zakládali archiv na nové kódy a tipy pro hru *Masters of Teräs Käsi*, narazili jsme na nějaký ten cheat i na jiné hry s tématikou Hvězdných válek.

Kódy vytisknuté v tomto rámečku se týkají další lucasartovské hry: doomovského klonu na téma Star Wars jménem *Dark Forces*. Nejdříve musíte ve hře zmáčknout sekvenci L-O-X-P-O-X-D-O-X, aby se vám objevilo šikovné cheatové menu. Pak už můžete vesele zadávat kódy:

Invincible	**nezranitelnost**
Coords	**ukáže aktuální pozici**
Supermap	**ukáže kompletní mapu levelu**
Maxout	**všechny zbraně a munice**
Pogo	**skok na nepřístupná místa**
Ponder	**zrušení umělé inteligence**
Gamewon	**skok do následujícího levelu**

Tajné postavy



K odhalení každé jednotlivé tajné postavy musíte ve hře splnit určitý úkol. Pokud ho splníte, je postava k dispozici obvyklým způsobem.

Darth Vader
Projděte hrou jako Luke při nastavení Jedi nebo Standard poté, co jste v menu nastavili volbu 'Player Change at Continue' na 'No'.



Stormtrooper
Zbijte všechny bojovníky s Hanem Solo v režimu Arcade s nastavením Jedi nebo Standard.

Jodo Kast
Ztlučte nejméně sedm následných postav v režimu Survival.



Slave Leia
Dohrajte hru v režimu Arcade jako Leia v nastavení Jedi.

Mara Jade
Držte L1-L2-R2 a vstupte do režimu Team v obtížnosti Jedi. Poté, co si počítač zvolí postavu, se na obrazovce objeví 'Battle for Mara Jane'. Abyste dostali Maru Jade, musíte porazit bosse.



Tajemství

Programátoři LucasArts si dali tu práci a prošpikovali hru tajemstvími (secrets). Některá tlačítka musí být držena od chvíle, kdy si volíte postavu, do začátku hry, aniž je na to upozorněno. Funguje to pouze v módech Versus a Practice.



Velká hlava držte Select během nahrávání
Super deformed držte Select-D-X během nahrávání před bojem
Malý režim držte Select-D-X-R2 dokud se neobjeví hrdinové
Výměna uniforem držte L1 když vybíráte postavu
Čistá obrazovka (pouze bojovníci, nepřátelé a dávky energie na obrazovce) držte D-L1-R2-Select
Automatické krytí držte D-N-D/Left(na jihozápadě padu)-Select během posledního nahrávání
Obnovování energie a života držte D/P(na jihovýchodě padu)-X během nahrávání postav
Volitelné arény (pouze v Practice a Arcade) zahrajte hru v režimu Arcade a nastavení Standard nebo Jedi za Žvejka



FINAL FANTASY VII





Povinnost pro každého majitele PlayStation

Když jsem poprvé zaslechl, že vznikla vynikající RPG hra určená pouze pro herní konzolu PlayStation, byl jsem trošku na rozpacích. Prostě jsem si něco takového nedokázal ani představit, ale jak nyní zjišťuji, má zaslepenost byla větší, než bych se kdy odvážil předvídat. *FFVII* je nejlepší hra (single; nepočítám multiplayer hry typu *Ultima Online*), kterou jsem měl tu čest za posledních pár let hrát, a nebudu kajícník, když prohlásím: nejlepší hra vůbec. Je vskutku fascinující, jak se japonským tvůrcům podařilo dokonale spojit báječné grafické zpracování, neopakovatelnou hudbu a naprosto strhující příběh dohromady. Ale nerad bych zde dále rozebíral kvality této perfektní hry, protože to bezpochyby při hraní poznáte brzy sami, a tohle má být přeci návod.

1. Destrukce prvního reaktoru - průmyslový komplex Makoro

Příběh se otevírá pohledem na jedoucí vlak, z něhož vyskakují roztomilé postavičky. Jednou z nich jste právě vy. Jakmile se animace zastaví, následujte hromotluka Barreta. Zabijte strážce a následujte skupinku povstalců. U dveří si promluvte s Vickem, který vám umožní zvolit si jméno. Po otevření dveří se k vám přidá Barret, jehož jméno budete moci rovněž modifikovat. Pokračujte v cestě a následně si dvakrát promluvte s JC, aby otevřel zakódované dveře. Po vstupu do výtahu zmáčkněte spínač v jeho pravé části. Nakonec budete muset pokračovat v cestě k reaktoru sami. Slezte po žebříku dolů a u reaktoru (kousek od něho se setkáte s první ukládací plošinkou, kde si můžete hru sejvnout) Cloud automaticky nastaví časovanou bombu. Připravte se na souboj s prvním bossem (nezapomínejte se léčit lahvičkami během boje). Poté budete mít deset minut na to, abyste opustili komplex, takže sprintujte stejnou cestou zpět. Po úspěšném úniku z dosahu exploze se rozdělíte s tím, že se budete muset znovu setkat u vlakového nádraží. Po chvilce putování narazíte na Aerith, dívku prodávající květiny. Při rozhovoru použijte druhou volbu (not to worry), poté první (show interest in flowers) a nakonec si je kupte (buy). Sice to není bezpodmínečně nutné, ale docela se to hodí, což brzy poznáte. Jakmile vám dá květiny, dejte se vpravo a snažte se vyhýbat městským strážím (pár jich můžete zabít). Nakonec vás obklíčí u mostu a vám nezbude než skočit na jedoucí vlak. Ve vlaku si několikrát se všemi promluvte, a jakmile tak učiníte, vlak zastaví v sektoru sedm. Barret vydá příkaz k přesunu do základny a vy ho i s ostatními následujte.

2. Povstalecká základna

V domku se jděte podívat k baru, načež vás osloví Marin, která si vás splete se svým otcem. Poté se k vám přitočí Tifa a zeptá se, zdali jste měl zase nepříjemnosti s Barretem. Dejte druhou volbu (restrained/held yourself) a Tifa bude překvapena změnou ve vašem chování natolik, že vám padne kolem krku a připojí se k vám. Nyní máte možnost věnovat koupené květiny buďto Tifě, nebo malé Marin. Volbu nechám na vás, ale já je dal Tifě :-). Opět jděte k baru a po chvilce se objeví Barret. Následujte ho dolů do sklepa, ale ještě předtím si u baru promluvte s Tifou, která vám nabídne drink. Po krátkém rozhovoru vám doporučí se odebrat za ostatními do sklepa. Dole je všechny pořádně vyzpovídejte a jeďte zpátky nahoru. Potkáte opět Tifu, která se vám bude snažit rozmluvit, abyste zůstali se skupinou, že vás potřebují, a po vybrání jedné z voleb (je jedno kterou použijete) vám připomene slib z mládí, který musíte dodržet. Nakonec dorazí Barret, dá vám peníze za předchozí misi a nabídne vám tři tisíce, pokud se s nimi zúčastníte i mise následující. Po převzetí financí jděte k baru, kde vám Barret oznámí, že následujícím cílem bude sektor pět a rovněž reaktor. Poté se vás zeptá, jak se používají magické materie koule. Při rozhovoru vyberte první volbu a sledujte sekvenci (bude to poučné i pro vás, takže dávejte pozor). Nakonec se k vám připojí i Tifa a společně zamíříte na vlakové nádraží, ale ještě předtím se můžete na vlastní pěst trošku porozhlédnout po městě a dokoupit zásoby, či se vybavit lepšími zbraněmi.

3. Cesta vlakem

Nastupte do vlaku, kde se po chvilce jízdy odehraje slušná mela, protože ochranný identifikační systém ve vás objeví hledanou osobu. Nyní zažijete docela perné chvilky, jelikož budete muset v časovém limitu proběhnout všechny vagóny vlakové soupravy. Jakmile se vám podaří uniknout senzorům, vyskočte z vlaku ven. Po chvilce putování narazíte na ochranné pole a budete se muset proplížit kanálem vlevo. Probojujte si cestu kanálem a ocitnete se v průmyslové oblasti Makoro téměř totožné s tou, kde jste plnili první úkol. Lokalizujte reaktor a položte nálože. Dejte se na útěk a u počítače zkoordinujte sepnutí tlačítek přesně se členy party (napoprvé se vám to pravděpodobně nepodaří, ale chvilka snažení to napraví). Proběhněte dveřmi a narazíte na imperiální vojáky a setkáte se dokonce i se samotným prezidentem. Nakonec na vás pošle dalšího bosse a frnkne helikoptérou. Po zabití bosse se odehraje kratší sekvence, na jejímž konci spadnete do hluboké propasti...



4. Sektor pět - znovu setkání s Aerith.

Po krkolomném pádu hodném ostříleného japonského bojovníka se ocitnete v kapli s Aerith. Během konverzace se vás otáže, jestli si ji ještě pamatujete. Požijte první volbu, poté rovněž první a nakonec znovu první. Po chvilce rozhovoru se k vám přidá a vy budete moci změnit její jméno. Na scéně se objeví imperiální agent a vy si promluvte s Aerith znovu. Požádá vás o ochranku při cestě domů a jako odměnu vám nabídne schůzku (ale to až později). Opusťte kapli nouzovým východem a snažte se postupovat nahoru. Po chvilce se stanete svědky malé nehody, kdy Aerith spadne dolů. Nyní je nutné dostat Clouda a Aerith znovu dohromady a proskočit dírou na půdě. V podstatě můžete dávat libovolné odpovědi, oba se nakonec setkají. Ze střechy si to zamiřte přímo do jejího domečku umístěného daleko v severní části tohoto sektoru. Uvnitř domku vás uvítá její matka a po krátkém rozhovoru si uvědomíte, že už je skoro čas se vrátit zpátky do sektoru sedm. Aerith se vás ještě zeptá, jestli je Tifa vaše přítelkyně, a volbu odpovědi nechám na vás :-). Jděte po schodech nahoru a řekněte Aerith, že si vážíte jejího zájmu, ale že si nepřejete ji vystavovat nebezpečí při cestě zpět. Budete se muset potichoučku proplížit ven z pokoje (stačí nepoužívat běh). Jakmile se vám to podaří, jděte směrem k východu ze sektoru, kde budete stejně nakonec překvapeni, protože tam na vás Aerith již bude čekat. Při rozhovoru dejte tedy druhou volbu a vezměte ji na cestu do sektoru sedm sebou. Proběhněte nebezpečným sektorem (zažijete pár soubojů) a skončíte na pískovišti, kde zažijete malou scénku. Po jejím skončení následujte Aerith za Tifou do nedalekého městečka.

5. Sektor šest - chudinská čtvrť

Po vstupu do města si to zamiřte do jeho severovýchodní části a promluvte si s chlapíkem v červené vestě. Informujte se na Tifu (první volba), a dozvíte se, že byla odvedena do sídla Dona Cornea. Jděte se podívat do jeho vily (nejsevernější budova) a prohoďte pár slov se strážným. Aerith napadne zběsilá myšlenka vás převléci za ženu, abyste se mohl propašovat dovnitř. Nyní jděte do obchodu s oblečením a promluvte si s osobou za pultem. Řekne vám, že do doby, než se vrátí její otec, vám nemůže sloužit. Odskočte si tedy pro něho do baru a požádejte ho, aby vám ušil dámské šaty. Zpátky v obchodě již budou šaty hotové. Bohužel vám k dokonalosti ještě chybí paruka, ale nezoufejte. Jděte do posilovny a promluvte si s ženou. Nyní musíte porazit jejího bratra v dřepech. V podstatě je jedno zdali vyhrajete nebo prohrajete, protože paruku získáte tak jako tak (s tou lepší plus dalšími maličkostmi zažijete zajímavou příhodu v budoucnu, ale není to podstatné). S parukou zajděte znovu do obchodu a hoďte se do gala. Krásně vystrojeni jděte do Corneova sídla a uvnitř do jeho kanceláře. Nyní zažijete pár docela nepříjemných chvil, v kterých se vás bude parta chlapíků (nebo sám Corneo) snažit znásilnit. Pobijte otrapy a běžte do Corneovy kanceláře. Po rozhovoru se vás na něco optá, ale ať zvolíte jakoukoliv odpověď, vždy nakonec skončíte v městské kanalizaci, ale o tom až příště.

Chalid Himmat





HLAVNÍ POSTAVY



Cloud Strife

Cloud je bývalým členem Shinrovy elitní bojové jednotky zvané Soldiers. Je vám představen jako žoldák bez špetky charakteru, kterého si najala povstalecká skupina Avalanche, aby jim pomohl zneškodnit hlavní reaktor ve městě Midgar. Celý příběh *FFVII* se motá právě okolo tohoto človíčka. Bude téměř po celou dobu hraní vaší hlavní postavou a po relativně krátké době rozvine své nadpřirozené bojové schopnosti.

Tifa Lockheart

Přítelkyně z Cloudova dětství. Společně vyrůstali ve městě Nibelheim, ale jakmile se Cloud připojil k speciálním jednotkám, jejich cesty byly rozděleny. Tifa následně rovněž opustila městečko, aby si otevřela bar Seventh Heaven v sedmém sektoru. Po krátké době se její bar stal základnou povstalecké skupiny a ostatně i ona se následně stala její členkou. Projevuje se jako talentovaná válečnice a i při využívání magie je velice silná. Mezi její největší výhody ale patří téměř nejmocnější Limity (speciální útoky získané vždy po určité době boje - obdoba berserk útoků) ze všech postav.



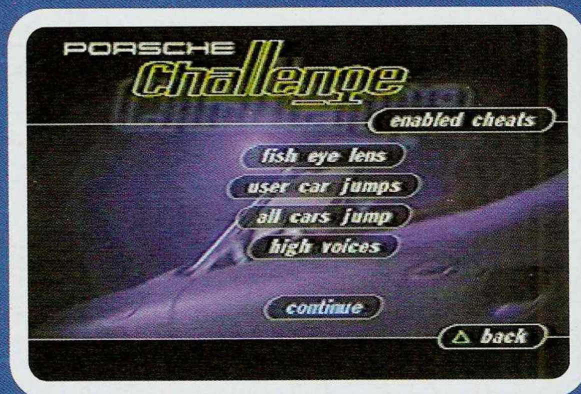


CHEATOVÁ KLASIKA

PORSCHE CHALLENGE

Nyní, když byla *Porsche Challenge* vydána na levném platinovém nosiči, řekli jsme si, že zaloví-me v archivech a najdeme nějaké užitečné kódy. Do Cheats se hlavně nezapomeňte podívat vždycky, když máte na obrazovce hlavní menu. A zadávejte rychle, jinak nemusí kódy fungovat.

Všechna auta skáčí	N+C-N+O-N+C-N+O-N+C-N+O-N+C
Sekvence konce hry	C-O-L-Select-P-Select
Čočka „rybí oko"	S-T-O-L1-L2-R2-R1
Hyper auto	Select-C-Select+O-Select+C+O
Interaktivní trasy	D+Start-N+Start-Select-Start
Neviditelná auta	C+O-L2+R2-C+O-L1+R1-C+O
Dlouhé trasy	Select+N-Select+D-Start-Select
Agresivní protihráči	N-J-P-C
Zrcadlový režim	L+O-D+T-P+C
Testovací černé Porsche	P+C-L+C+C
Naladění testovacího auta	L+C+P+C+C



BLOODY ROAR

Tahle dobrá bojovka, která pochází od tvůrců *Bombermana*, nás během několika posledních měsíců pořádně zaměstnávala. Hráli jsme hru víc, než jsme původně chtěli, a hledali jsme všechna možná tajemství. Tady je tedy kompletní seznam pro skvělou zvířecí mlátičku od Hudsona.

Režim velké hlavy
Zvolte si bojovníka v normálním režimu, pak držte L2 a zmáčkněte O, aby se hra spustila.

Malí bojovníci
Znovu zvolte bojovníka, pak podržte R2 a zmáčkněte O, když se hra nahrává.

Velký ring Poražte bojovníky v Survival režimu.

Změny Alicina oblečení
V režimu Time Attack poražte všechny protivníky během deseti minut, abyste do Aliciny skříně mohli přidat oděv školačky.

Další replaye Abyste se dostali k dalším replayům, držte při vítězném úderu Select.

Prémiová grafika
Dokončete hru v arkádovském režimu, až příslušný hrdina skončí a poběží koncový film, pak zmáčkněte L nebo P, a uvidíte další scény.

Pro získání následujících atrakcí si volte hrdiny z níže uvedeného seznamu, pak dokončete hru v obtížnosti čtyři nebo více.

Menší ring	Greg
Ring bez zdí	Mitsuko
Neviditelné zdi	Fox
Doplňování energie	Bakuryu
Bez energy-barů	Yugo
Ovládání kamery	Alice
Psychedelický režim	všechny postavy
Špatné osvětlení	Long
Režim bez krytů	Gado
Velké ruce	pokračuje i bez výběru

Tak to by bylo. Hezkou zábavu.

NEWMAN HAAS RACING

Ti, kdo mají s PlayStation užší kontakty, vědí, že když dojde na speciální fintičky, patří k oblíbeným především Psygnosis, jejich hry jsou jimi totiž přímo nacpané. Teď je řada na Indy Car závodech *Newman Haas Racing*. Pro zpestření závodnického života jsou ve hře schována různá tajemství. Tady je seznam sladkých odměn, které vás čekají.

Wood Hole
100 bodů do v šampionátu (jakékoliv nastavení pro jednoho hráče)

Hillfields
180 bodů v šampionátu a navíc bouračky a srážky (pouze pro jednoho hráče)

Kahoona
360 bodů po šesti závodech (jakákoliv obtížnost)

Pennsylvania
570 bodů po devíti závodech (jakákoliv obtížnost)

Přesvědčte se, že optionové kolo je v původní poloze a zkuste následující dva kódy.

Všechny trasy i auta
L1x1-R1x7-L1x5-R1x19

Přeměna aut na autobusy
L1x3-R1x15-L1x3-R1x11-L1x14-R1x5-L1x25

Pokud to nebude fungovat napoprvé, vytrvejte. Tyto kódy jsou správné.



COMMAND AND CONQUER: RED ALERT



Návody na hry jsou dobré a často i bezchybné, ale může se stát, že se přes některou úroveň prostě nemůžete dostat, ať ji hrajete sebedéle - v takových případech není nic lepšího, než hezká kopa hesel.

Hesla Spojenců

Úroveň	Heslo
1	není potřeba
2	CEA9HV54X
3	HSHWGN76Z
4	RMKIWM2VE
5	FE7HSPG42
6	5R5DIGVBZ
7	9GI860S39
8	HXX8BOSV7
9	9BXMD4CIB
10	IJ9EFYLFP
11	LZRNGMMLP
12	IZVLVGV3V
13	IODOBDIM3
14	VOXOUARY
15	XN3PYVA7Y

Hesla Sovětů

Úroveň	Heslo
1	není potřeba
2	VMBWOQ284
3	XN37MCCSO
4	LHO6FZZQL
5	BUVV2OLFF
6	AVYQ10YAS
7	LZRJTMQAN
8	YQX4C9GFH
9	IQESO8LEO
10	RKPOUOXJA
11	CDLKYL7Q4
12	BTSGGDK25
13	X5CDEOKN8
14	DV7RH6UUZ

REBOOT



Z hlubin kanceláře Electronic Arts v Langley jsme vylovili některé atraktivní tipy na tuto hru. Zadejte sekvenci na hlavní obrazovku, když je volba „start game" uprostřed.

Doplnění ztracené energie	P-L1-N-P-D-L1-R1-N-D-L
Nejlepší zbraně	N-L1-D-N-L-R1-L2-D-L-P
Neomezený štít	D-R1-L-P-D-L2-R2-L-P-N
Hrát jako Dot	L-R1-P-N-D-R2-L1-P-N-D
Hrát jako Eno	N-L-D-L-D-L1-R1-P-D-P
Létání	L-D-P-L-N-R2-L1-N-L-P

(zmáčkněte tlačítko pro skok)

RYCHLÉ ČASY

Všimněte si, že neříkáme „nejrychlejší". Čekáme, že se mezi vámi najde spousta mnohem větších borců. Takže následující výčet dosažených časů ve hře *Cool Boarders 2* berte jen jako inspiraci ke stále lepším výkonům. Podaří-li se vám předvést něco mimořádného, dejte nám vědět (pokud možno i s nějakým věrohodným důkazem) na adresu redakce.

Sunset Downhill
čas 1:45:840
triky **4266 bodů**
celkem **7090 bodů**

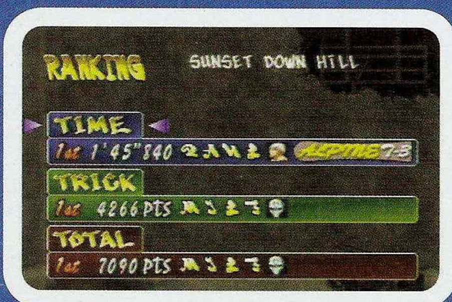
Bear in the Forest
čas 1:41:200
triky **2999 bodů**
celkem **5143 bodů**

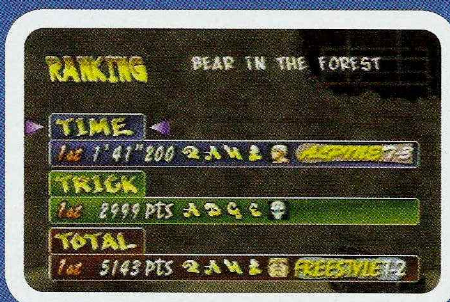
Railroad Trip
čas 1:49:440
triky **3370 bodů**
celkem 6088 bodů

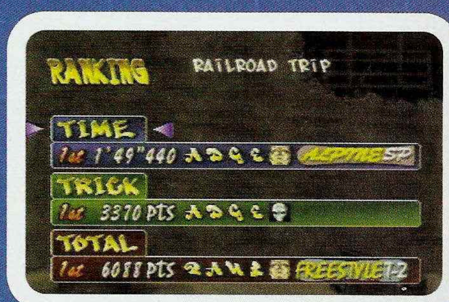
Snow Ruins
čas 1:58:000
triky **3426 bodů**
celkem **5220 bodů**

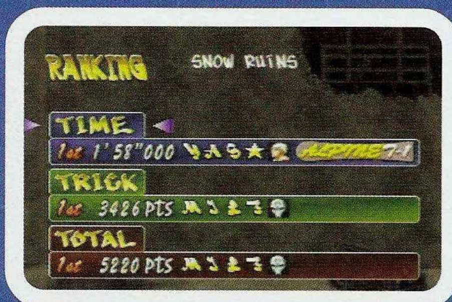
Titan's Toe
1 **1527 bodů**
2 1477
3 1381

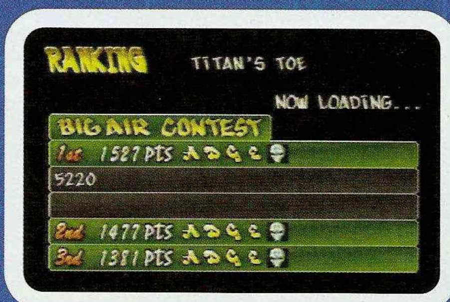
Ice Fang
1 **1081 bodů**
2 900
3 800

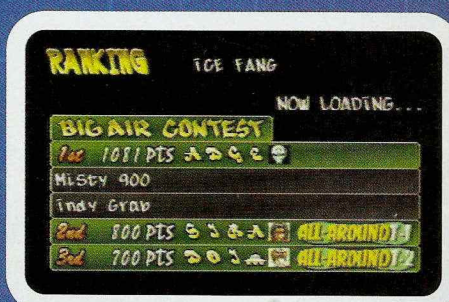












MICRO MACHINES V3





Zdaleka nejlepší multiplayerová hra, která je zatím u nás k dostání za poloviční cenu. Věříme, že i veteráni ji doposud provozují v časté míře. A našli jsme některé finty, takže se můžete dostat ještě dál. Aby začaly fungovat, vepište kód místo svého jména. Malé přátelské pip vám poví, jestli to funguje.

CATLIVES	devět životů
GIMMEALL	v režimu pro dva hráče jsou k dispozici všechny trasy
TANKS4ME	tanky jezdí po všech trasách (samozřejmě mimo těch vodních)
WINTERY	vytváří pro auta ledový povrch (nic snadného)

Níže uvedené kódy musí být zadány během hry - nejlepší je nastavit si pauzu a pak je napsat. Pokud jste byli úspěšní, uslyšíte opět pípnutí. Zadání kódu buď spustí nebo vypne zmíněnou funkci.

Zadní pohled	L-P-C-O-L-P-C-O
Velké nárazy	C-P-P-D-N-D-L-D-D
Dvojnásobná rychlost	C-X-O-C-T-X-X-X-X
Vznášející se objekty	C-T-C-C-T-C-C-T-X
Pomalá CPU auta	O-T-C-X-O-T-C-X









ČASTÉ DOTAZY

Naši skřítkové byli tento měsíc neuvěřitelně zaměstnaní tříděním vlny dopisů, které volaly o pomoc - dělali jsme, co jsme mohli, abychom to zvládli. Pokud vás něco uvádí do rozpaků nebo potřebujete nějaký kód, napište nám do této minirubriky, snad se pro vás najde nějaká pomoc.

Dotazy:

D1 Od olympiády v Naganu pořád hraju skvělou *NHL '98*. Nevíte o nějakých fintách pro tuto hru?

Aby tyhle kódy fungovaly, napište je na obrazovku s passwordem.

NHLKIDS	**hráči i brankáři budou prťaví**
PLAYTIME	**prťaví hráči s normálními hlavami a velcí brankáři s obrovskými hlavami**
BIGBIG	**všichni hráči budou obrovití**
BRAINY	**hráči budou mít velké hlavy**
EAEAO	**aktivuje tým EA Blades**

Superhráči, abyste vytvořili super silného hráče, jděte na volbu Create players a doplňte jakékoliv jméno uvedené v manuálu v části věnované tvůrcům hry (tzn. „credits")

D2 Rodiče mi k narozeninám koupili *Rage Racer* a mě by zajímalo, jestli jsou v něm nějaká tajemství

Zpětné zrcátko – Aby se dalo zpětné zrcátko odvrátit, dejte si pauzu v prostředku hry a držte T, pak zmáčkněte L1 nebo R1, čímž zrcátko přivrátíte nebo odvrátíte.

Zrcadlové trati – Jak projdete všemi volbami a hra se naposled nahrává, přidržte L1, R1, Select a Start, dokud se auta neobjeví na startovní čáře a trasy se objeví zrcadlové. Jinak a jednodušeji: Startuje a projeďte krátký úsek tratě. Obraťte auto a vydejte se přímo proti bariéře, která, jak se zdá, blokuje cestu. Rozjeďte se na 100 km/h nebo více a proletíte přímo skrz.

D3 Slyšel jsem, že v *Need For Speed 2* jsou tuny skrytých aut, ale mně se jich podařilo najít jen několik. Znáte nějaké kódy, které by mi pomohly najít ten zbytek?

Jsou jich hrozné spousty, takže tady jsou alespoň některé. Aby se daly použít, zadejte jejich jméno místo hesla.

Heslo	Vozidlo
ARMYME	**armádní auto**
BMRME	**BMW**
BUGME	**Volkswagen Brouk**
CRATME	**dopravní auto**
JEPME	**džíp**
LIMOME	**limuzína**
LOGMEE	**kusanec**
ÖUTHME	**kadibudka**
SNOWME	**rolba**
STDCME	**stánek se suvenýry**
TRAMME	**tramvaj**
TREXME	**T-Rex**
WAGOME	**vagón**

D4 Už věky hraji *Croca* a pořád nemůžu najít závěrečnou úroveň. Kamarád ve škole mi řekl, že existuje heslo, s jehož pomocí se tam dostanu, ale já ho neznám. Pomozte.

Tohle heslo otevírá všechna tajemství a dostane vás na start pátého a velice tajného ostrova.
L-L-L-L-D-P-P-L-L-D-P-D-L-N-P

Přeskakování mezi úrovněmi
N-L-D-L-P-L-D-N-L-P-P-D-P-P-N



Přátelé! Pořádně se opřete do křesel. Máme tu připravenou další sadu demíček podávaných na elegantně černém CD-podnosu. Co vás čeká? Závody, boje a kosení příšer. Pokud vás nic z toho nezajímá, konzultujte svůj psychický vývoj u terapeuta. Ostatní hurá do toho!

Motorhead







[1] *Motorhead* je hrou od švédské společnosti Digital Illusions, slavných tvůrců pinballových her pro Amigu. [2] Hra se soustřeďuje spíše na akční vzrušení než na simulaci. [3] V plné verzi hry máte možnost volby pro dva hráče.

DŮLEŽITÉ: ABYSTE SE DOSTALI K HRATELNÉMU DEMU A NE POUZE KE KLIPU, NAVOLTE SI MOTORHEAD V HLAVNÍM MENU ZMÁČKNUTÍM TLAČÍTKA X A NEPOUŠTĚJTE HO, DOKUD SE NEOBJEVÍ TITULNÍ OBRAZOVKA HRY. HLÁŠKA BY MĚLA ŘÍKAT 'PRESS ANY BUTTON TO PLAY'. NEMUSÍME VÁM TO PŘEKLÁDAT, ŽE NE?

■ DISTRIBUTOR:	Gremlin Interactive
■ STYL:	závodní arkáda
■ PROGRAM:	hratelné demo

Nastartujte motor a vydejte se na trasu jednoho ukázkového okruhu z chystané gremlinovské hry. Pro ty, kteří ještě nečetli recenzi v minulém čísle, *Motorhead* je futuristická závodní arkáda, která se soustřeďuje spíše na vzrušení a napětí než na simulaci reálné jízdy. Výrobní tým odpovědný za hru - švédská společnost Digital Illusions - nešetřil, co se vizuální stránky týče, extravagancí. Třesoucí se objektiv, dynamické světelné efekty a propracované modely aut společně zaručují jak atraktivnost, tak rychlost hry. Skandinávský kolektiv programátorů také přišel se zajímavým ovládáním aut. Autíčka v *Motorhead* poskakují, popojíždějí a klouzají jako ovce na kluzišti a závody jsou tak zatraceně vzrušující. Toto demo umožňuje přístup k autu 'Asc II' a jednu etapu z Goldbridge, tedy úvodního okruhu hry. Chcete-li vědět, co všechno můžete od trati očekávat, projděte si recenzi.



■ Ovládání

- ⊗ přidávání plynu
- ◎ brzda
- ◎ brzda
- L2 změna pohledu
- R2 zadní pohled
- L1 řazení
- R1 podřazení

■ Další rysy

V plné verzi hry *Motorhead* se objeví deset aut a osm okruhů, přičemž poslední je k dispozici pouze tehdy, pokud hráč dosáhl na vrchol ligové tabulky. Závodníci určitě nepohrdnou režimem s rozdělenou obrazovku pro dva hráče, režimem „ghost" (pro závodění proti dosud nejlepším časům, jinak starý známý „time attack") a volbou „quick race", která vám umožní téměř okamžité závodění bez průtahů. Prostě věc dobrá na léčení nízkého tlaku.

■ Další informace

Pročtěte si recenzi z minulého čísla, která vám o tomto divokém závodním mumraji poví vše potřebné.

Newman Hass Racing





[1] *Newman Haas Racing* je hrou se stejnými engineovými základy jako hry *F1* od Psygnosis. Hra má skvělou rychlost a precizní vizuální stránku. [2] Najdete zde všechny „skutečné" piloty Indy Car a i auta jsou detailně propracovaná.

■ DISTRIBUTOR: **Psygnosis**

■ STYL: **závodní simulátor**

■ PROGRAM: **hratelné demo**

N*ewman Haas* je tak trochu protikladem rozverných odvazů z *Motorhead*, rozhodně však představuje úžasně hratelný simulátor závodů Indy Car, k čemuž používá remixovanou verzi herního enginu *F1 '97*. Základní rysy bestselleru od Bizarre Creation jsou zde více než patrné, a to jak v pozornosti věnované vnějším detailům, tak věrohodném ovládání vozidel. Avšak nedejte se zmýlit, v žádném případě nejde o něco na způsob přešitého obleku. Náruživí řidiči záhy poznají, že v této hře se auta řídí úplně jinak než jejich protějšky z *F1*.

To si koneckonců můžete hned sami vyzkoušet, nahrajte si naše seznamovací demo a ujměte se role Christiana Fittipaldiho z týmu Newman/Haas. Pro jednoho hráče připravili v Psygnosis okruh v Long Beach, ale stejně tak je zde Rio - pro hráče, kteří si touží vyzkoušet režim rozdělené obrazovky. Stejně tak si můžete zvolit mezi obtížností pro zelenáče nebo profesionály a zapnout či vypnout volbu s defekty. Vše záleží na tom, jak se cítíte.

■ Ovládání:

- ⊡ **brzda**
- ◎ **zpátečka**
- △ **zapnutí/vypnutí turba (není v demu)**
- ⊗ **přidávání plynu**
- ↓ **čelní pohled**
- L1 **přiblížení kamery nebo její posunutí do kabiny**
- R1 **vysunutí kamery z kabiny nebo její oddálení**

■ Další rysy

V celé hře najdete 16 slavných závodníků seriálu Indy Car (ti mají k dispozici auta šitá jim na míru) a 11 okruhů situovaných v tak od sebe vzdálených místech jako Austrálie, Spojené státy a Kanada. Můžete si vybrat mezi jedním závodem nebo celým šampionátem, je zde i možnost zajíždění do depa, pohledy z více kamer a již zmíněný režim rozdělené obrazovky. Jednoduše vše, co si může nadšený fanoušek závodů Indy Car přát.

■ Další informace

Nalistujte zpět PSM č. 1 , kde najdete celkem pochvalnou recenzi (hodnocení 8/10) tohoto závodního simulátoru od Psygnosis.

Z

■ DISTRIBUTOR: **SCEE**

■ STYL: **realtimová strategie**

■ PROGRAM: **hratelné demo**

Tato bojová strategie se uchází o přízeň fanoušků *Command and Conquer*. Na celé řadě neobydlených planet se zde odehrává lítý boj mezi dvěma armádami robotů. Stejně jako ve westwoodovské klasice, i zde ovládáte jednu skupinu vojáků a jejich vozidla vy, zatímco druhou počítač. Vaším úkolem je shromáždit své muže a vyslat je, aby jakýmikoliv prostředky zlikvidovali stranu náležející počítači.

Bohužel počítač má v úmyslu přesně totéž, takže si dejte pozor, abyste měli vždy krytou základnu. Chcete-li si vybudovat silnější armádu, je třeba podnikat nájezdy a zmocnit se nevzhledných továren na výrobu robotů a vozidel. Pokud se vám to podaří, veškerá jejich výroba půjde do vašich rukou.

Jako většina vojenských realtimových strategických her i *Z* obsahuje interface typu „point-and-click". Kurzorem pohybujte po obrazovce pomocí směrových tlačítek a na věci klikněte tlačítkem X. Chcete-li přimět k pohybu skupinu robotů, kliknete nejprve na ni a potom na místo, na kterém je chcete mít. Pokud chcete, aby se zmocnili továrny, prostě před ni kliknete, roboti se postarají o zbytek sami.

Panel v pravém dolním rohu obrazovky vám umožňuje kontrolovat akci podrobněji. Krabičky nahoře představují vaše jednotky, ta uprostřed vám ukazuje, jak je označená jednotka vyzbrojená, a ta dolní zobrazuje mapu hry (modrá barva označuje území ovládané počítačem, červená vaše). Teď můžete experimentovat s různými strategiemi a bavit se komentářem, který se ve hře vyskytuje.

■ Ovládání

Směrová tlačítka: pohyb kursoru

⊗ **označení**

■ Další rysy

V celé hře je na 20 úrovní taktického šílenství a šest různých sad robotů (každý typ má jinou povahu) plus celá řada nejrůznějších vozidel. Hráči se mohou zmocňovat továren, ale stejně tak mohou sbírat zbraně roztroušené po krajině.

■ Další informace

Z byla recenzována dříve, než začala vycházet česká mutace PSM. Získala hodnocení 7/10. Autor měl pocit, že hra obsahuje několik dobrých momentů, ale místy se stává únavnou. Vyzkoušejte sami, a poznáte, zda právě bitevní pole plné robotů je to, co vám sedí.



[1] Bitmap Brothers se dostávalo uznání ještě za dob Amigy, kdy vyrobili hry jako *Speedball* a *Chaos Engine*. [2] Zaujměte s četou postavení. [3] Poté srovnejte Pippin Fort se zemí.

Nightmare Creatures

[1] Tato celkem krvavá adventura se odehrává v Londýně minulého století, vy se potulujete po ulicích a zabíjíte obludy. [2] Uvádíme toto nové demo, které obsahuje některé nejhezčí příšerky. [3] Bohudík máte k dispozici kromě vlastní inteligence i meč.

1



2





3

■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ STYL:	akční adventura
■ PROGRAM:	hratelné demo

Píše se rok 1834, kdy Londýn není zrovna ideálním místem pro život. V ulicích leží věčná mlha, muži zde nosí divné navoskované kníry, všude kolem se potuluje plno ožralů zpívajících sprosté lidové písničky o anatomii mladých dívek. Ale toto vše není vůbec nic ve srovnání s odpornými monstry, kterými je město doslova přecpáno, která požírají slušné lidi a jsou vůbec nepříjemná. Jsou to produkty nekalé činnosti kouzelnického chirurga Adama Crowleyho, který vyvolává zpět mrtvá těla zhola postrádající smysl pro dobré sousedské vztahy. Tudíž vaším úkolem je vypravit se do Londýna s mečem v ruce a tyto potvory pokosit. Starý dobrý Londýn snad zas bude jednou bezpečným místem.

V tomto demu (pouze jedna úroveň) se dostáváte do role Nadji prosekávající si cestu potemnělými postranními uličkami a gotickými hřbitovy. Na začátku hry máte jednorannou pistoli a tři životy, po celé úrovni jsou rozházeny věci doplňující energii. Zbytek je na vás, statečný bojovníku.

■ Ovládání:

↑ dopředu
← otočení doleva
→ otočení doprava
↓ uskočení dozadu

◎ kryt s mečem
△ skok
⊗ kop
▣ seknutí mečem

L1 úkrok doprava
R1 úkrok doleva

Chcete-li se seznámit s některými složitějšími bojovými pohyby, stiskněte při demu tlačítko start.

■ Další rysy

Plná verze hry obsahuje 16 rozlehlých nelineárních úrovní, všechny se pyšní skvělou gotickou architekturou, světelnými efekty a hojností nepříjemných překvapení. Najdete zde 21 různých typů stvůr, které je třeba vrátit do hrobu, navíc na konci několika úrovní číhají odporní bossové. Pochopitelně je zde bohatý výběr extra zbraní, které je možno po cestě sbírat. Naostřené klacky, zápalné bomby a meče se zubatým ostřím vypadají obzvláště poutavě.

■ Další informace

Nightmare Creatures vyšla už před delším časem, a tak vás můžeme odkázat pouze na anglickou verzi PSM, kde hra obdržela hodnocení 5/10, především kvůli nedokonalému ovládání. Nicméně recenze v jiných časopisech se nesly v příznivějším tónu.

1



2



[1] Ujměte se role Nadji a využijte jednorannou pistoli, kterou máte při ruce. [2] Pokud máte strach z potemnělých, strašidelných uliček, raději si přejděte k demu *Three Lions*.

Crime Killer



[1] Součástí dema je i honička za ukradenými policejními auty. [2] I jejich ničení. Raději dříve, než jejich zloději vyřídí vás.

■ DISTRIBUTOR:	Interplay
■ STYL:	futuristická závodní
■ PROGRAM:	hratelné demo

Ano, další futuristická závodní arkáda ve stylu *Motorhead*, jenom se tentokrát odehrává na planetě Xropa. Bují zde pouliční zločin a gangy zatracených lotrů terorizují všechny kolem sebe. Takže vaším úkolem nebude jenom řídit automobil, ale i podniknout několik výprav proti zločinu. Během nich se prolétnete nad sci-fi krajinou, budete honit kriminálníky a jejich auta vyhazovat do vzduchu.

V misi, která je součástí tohoto dema, pronikl jeden z gangů na policejní stanici, kde se mu podařilo ukrást několik služebních vozidel. Na vás je tato auta dohonit (k dispozici máte mapu v dolní části obrazovky) a zločince zlikvidovat. Dívejte se po bonusech energie ve tvaru krabiček, které padají na okraj silnice a jimiž se můžete posílit, zlepšit si zdraví atd. Lovu zdar.

■ Ovládání:

- ◎ přidání plynu
- ⊗ brzda
- ◎ použití zbraně 1
- L1 změna úhlu pohledu kamery
- R1 použití zbraně 2
- R2 použití zbraně 3

■ Další rysy

Stejně jako *Motorhead* i *Crime Killer* běhá na slušných 50 fps. Mezi další rysy hry patří výběr mezi třemi vozidly (auto, motorka nebo „křídlo") a absolutně nelineární herní prostor. Nejsou zde žádné okruhy, pouze oblasti různých měst, včetně průmyslových měsíčních krajin, přeplněných ghett a mnoha dalších temných městských oblastí.

■ Další informace

Hra byla přirovnávána jak ke *Grand Theft Auto*, tak ke gremlinovské střílečce *Judge Dredd*, přesvědčte se sami.

Coneman

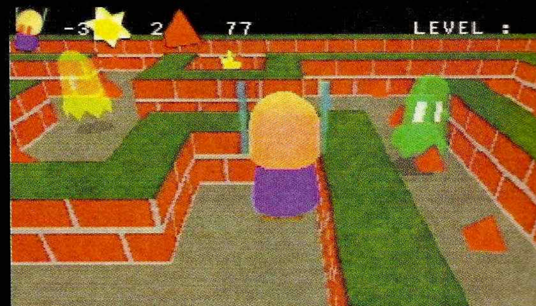
■ DISTRIBUTOR:	není určena k vydání
■ STYL:	logická
■ PROGRAM:	hratelné demo

Yaroze-demo pro tento měsíc, jehož autorem je Lars Barstad, je na titulní obrazovce charakterizováno jako „pronásledování a útěk", nicméně lépe by jej šlo popsat jako 3D verzi hry *Pac Man*. Hráči se prostě pohybují v bludišti, vyhýbají se duchům a jedí malé pilulky. Doplnění energie ve tvaru hvězdičky vás udělá na nějakou dobu neviditelným.

■ Ovládání:

Směrová tlačítka: pohyb Conemana

- ⊗ horní kamera
- △ dolní kamera
- ◎ kamera nad Conemanem
- ◎ kamera za Conemanem
- L1 pohled z blízka
- R1 pohled z dálky



Kula World

■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ STYL:	logická
■ PROGRAM:	videoklip

Vítejte ve světě, kde barevné nafukovací míče sbírají ovoce a halucinogeny a hledají cestu ven z 3D labyrintu. Detaily viz PSM č. 1.



Three Lions

■ DISTRIBUTOR:	BMG Interactive
■ STYL:	sportovní
■ PROGRAM:	videoklip

Ještě před mistrovstvím světa se objeví několik fotbalových her. *Three Lions* má oficiální licenci anglického týmu - viz recenze v tomto čísle.



Gran Turismo

■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ STYL:	závodní
■ PROGRAM:	videoklip

Je to nejlepší závodní simulátor všech dob, kdo nevěří, ať se podívá. Na tuto ukázku a na recenzi v PSM č. 2.



Netrapte se!

Tyto programy jsou jen předběžnou verzí hotových her. Pokud se zaseknou nebo začnou zlobit, jednoduše resetujte vaši PlayStation a spusťte je znovu.

Dopisy

feedback

Poprvé zavádíme nadále zcela pravidelnou stránku věnovanou dopisům čtenářů. V této části se budeme věnovat názorům nebo otázkám na časopis jako celek.



Nazdar!

Čest pařanům Stejšnu... Jmenuju se Luboš a chtěl bych trochu ohodnotit váš časák. Stanovení ceny a kvality časopisu, který se vám, jen tak mimochodem, dost povedl, je nářez!

V otázce kvality časopisu se téměř všichni společně s Lubošem shodují, otázka ceny je však předmětem sporů.

Chtěl bych se zeptat na to, co hodláte dělat s demo CD, totiž připadá mi, že si s ním moc nezavdáte, šest her a z toho jedna totální blbost a druhá pouze video ukázka (docela dobrá) je přeci jenom trochu málo. Snad bych byl ochoten tohle přehlídnout, kdybyste každé hratelné demohře udělali drobnou úpravu a to, aby po dohrání jednoho kola nebylo nutné opakovat celou proceduru „loading" znovu, strašně mě to štve. Snad je to na první dopis trochu tvrdá kritika, ale nemůžu si pomoct...

Luboš Pokorný
Třebíč

S demo CD zatím nehodláme dělat nic, a to z toho prostého důvodu, že ho sami nevyrábíme, nýbrž ho importujeme z daleké ciziny. Tato dema jsou jednotná pro celý evropský trh, výroba vlastních CD bohužel není možná. „Totální blbost" je zřejmě ukázka amatérské hry naprogramované za pomoci zařízení Yaroze. Musím zdůraznit, že tato pravidelná část CD nezabírá místo něčemu jinému, je tam prostě navíc. Nutné loadování demo hry po každém dohrání úrovně je též dáno výrobcem. Máme tušení, že je to naschvál, aby motivace zakoupit plnou hru byla o něco vyšší. Každopádně ani zdaleka se to všech demo ukázek na CD netýká.

Celou redakci zdravíme z Milovic n/L.

Nejdříve bych chtěla vyjádřit radost nad Oficiálním českým PSM... Hry jsem sice kupovala pro svého syna, ale hraje celá rodina. Nejen to. Pořádáme i malé závody, takže hraje celá ulice. První dva disky jsem kupovala s tím, že: „Je to drahý.", ale v dnešní době jich máme už patnáct a stále bychom chtěli nové... Jako pětatřicetiletá mamka se věnuji hlavně rodině a hrám! Věřte, jde to dobře dohromady, akorát musím sem tam uplatit děti, aby mě k tomu vůbec pustily... Ahoj a na další číslo se těší

Irena Petržílková
Milovice

Čistě podpůrný dopis jsme si s radostí přečetli a věříme, že případ paní Petržílkové a její rodiny (plus celé ulice) bude v budoucnosti čím dál tím běžnějším jevem i v našich krajích. Koneckonců je to snad jen otázka času, kdy lidé přijdou na to, že aktivní hraní je mnohem zábavnější než třeba pasivní sledování televizních soap oper.

Ahoj!

Mám v ruce první číslo českého PSM. Čtu, prohlížím, čtu. Druhý, třetí i čtvrtý den dělám to samé, což se mi u málokterého herního časopisu stane. Na druhou stranu, ono jich zas tolik není. Jelikož jsem sám majitelem kouzelné šedé skřínky, sháněl jsem recenze o hrách všude možně. Ze všech českých časopisů byl Level na tom asi nejlépe. Jenže čím déle se věnoval PSX-ku, tím to bylo horší, hlavně po objevení se 3Dfx na PC. Nechci ale psát, co Level... Recenze, to je to magické označení typu článků, které hráči dychtivě čtou a podle toho si dělají úsudek o tom či onom. Měl jsem v ruce dvakrát PSM UK. I s pomocí slovníku jsem si některé recenze překládal a tiše záviděl. A ač nemám rád němčinu, tak i odsud jsem si přivezl magazín pro PSX (také kvůli krásné samolepce s ještě krásnější Larou na kryt mého PSX). V ani v jednom z nich žádná trapná zmínka o řevnivosti mezi časopisy, žádný trapný humor, žádný redaktor tam nenapsal, jak se na té či oné akci... Prostě a jednoduše „jen" velmi kvalitní recenze... Proto jsem moc rád, že jste učinil tento krok s mutací resp. s počeštěním. Doopravdy díky!

I my děkujeme za vřelou podporu. Když jsme se rozhodovali o podobě české mutace, tak jsme si řekli, že když už přebíráme značnou část originálního anglického časopisu a jeho grafickou úpravu, tak proč bychom se nepokusili převzít i pověstnou britskou kultivovanost. Nevím, do jaké míry se nám to zatím daří, ale jsme velmi rádi, že jste naši snahu zaznamenali. Musím ovšem podotknout, že nadále chceme udržet zavedený poměr recenzí a ostatních článků (novinek, preview, rozhovorů a témat), neboť jsme pevně přesvědčeni, že převaha recenzí by mohla být trochu nudná.

...A nyní se chci na něco zeptat. Proč nebyl váš časopis normálně v prodeji?

První číslo se distribuovalo pouze do obchodů s hrami nebo konzolami PlayStation. Nyní by měl být časopis k dostání už i v síti prodejců tisku, kteří jsou zásobeni z PNS.

A ještě k ceně... normál, s tím jsem počítal a nepozastavuju se nad tím.

Jak už bylo řečeno, cena někomu vyhovuje, někomu již méně. Chtěli bychom vás jen poprosit, abyste brali v potaz skutečnost, že kromě obvyklých nákladů na výrobu časopisu podobné kvality v Česku, musíme počítat ještě s některými speciálními vlastnostmi PSM. Předně je nutné dovážet CD, dále musíme platit licenci mateřské firmě a také je skutečností, že PSM je určen relativně úzkému okruhu čtenářů, což nedovoluje zvyšovat dramaticky náklad a plnit více stran reklamami.

Tak to je asi vše. Divím se sám, že vám píšu, nikdy jsem totiž nikam nenapsal (i když jsem byl hodně vytočený, což ovšem není tento případ). Ještě jednou díky za tento super tah.

František Huňa
Liberec



PŘÍŠTÍ MĚSÍC

Zpátky do budoucnosti

Bomberman World

Recenze na znovuzrozenou klasiku. Plus: retro tituly na PlayStation, kompletní historie videoher a odpověď na otázku, proč jsou současné gamesky lepší než kdykoli předtím...



Zahrajte si *Forsaken*!

Hratelné demo vás obšťastní na cédéčku příštího čísla. Čekání se vyplatí.

Exkluzivně s Namco

PSM zavítal do Japonska, aby se dozvěděl přímo od zdroje co nejvíce detailů o hře *Tekken 3*.

Plus!

Recenze na hry *World Cup 98, Colin Mc Rae World Rally, Kula World, Total NBA 98, Dead or Alive* a mnoho dalších.

NA CD úžasných sedm hratelných dem



Three Lions
Timeshock
Cardinal Syn
Forsaken
Kula World
Kick Off World
Dead Ball Zone






GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR


SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

NEJSME BULVÁR

